

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.
AÑO 5 N° 29
ARG $ 60
THE LEGEND OF
ZELDA
BREATH OF THE WILD
NINTENDO SWITCH | DOBOTONE | POWER UP! | PUNTO GAMING | HYPERX CLOUD REVOLVER
¡MUCHAS REVIEWS! | MASS EFFECT: ANDROMEDA | RESIDENT EVIL 7 | HORIZON: ZERO DAWN

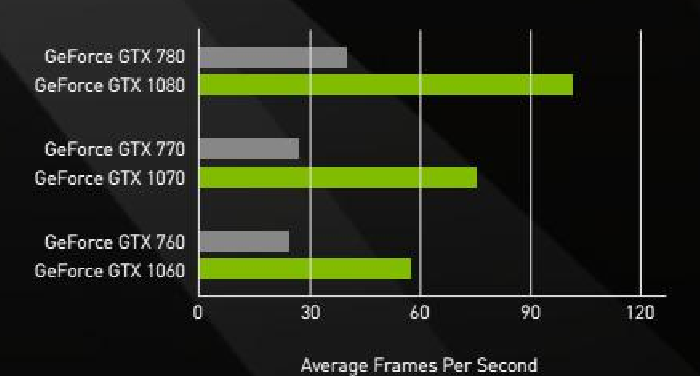
ESTARÁS GAME READY.



SÉ UNOS DE LOS PIONEROS EN MASS EFFECT: ANDROMEDA.

En tu rol de pionero, debes liderar la lucha por un nuevo hogar en Mass Effect: Andromeda. Get Game Ready con las tarjetas gráficas GeForce GTX serie 10 para disfrutar del juego con una gloriosa resolución en 4K y un rango dinámico alto. Además, puedes usar NVIDIA Ansel para realizar increíbles capturas de pantalla en 360 grados. Get Game Ready con las tarjetas gráficas GeForce GTX serie 10 para disfrutar del juego con una gloriosa resolución en 4K y un rango dinámico alto. Además, puedes usar NVIDIA Ansel para realizar increíbles capturas de pantalla en 360 grados.

EXPLORA LA GALAXIA DE ANDRÓMEDA CON GEFORCE GTX SERIE 10



*Intel i7-6700K, memoria RAM DDR4 de 16 GB, placa base Z170-A, configuración alta.





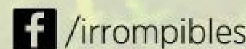
GAME READY

[BONUS]



¿COMENTARIOS?

Visitá **www.irrompibles.net** y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. ***In Position!***



Seguinos en: /irrompibles @irrompibles www.irrompibles.net



CURVA DE PROGRESIÓN

La industria de consumo de videojuegos y, por tanto, la de desarrollo, sigue creciendo a buen ritmo. Diferentes consultoras del mundo dan cuenta de tendencias y proyecciones que, por ahora, alcanzan a 2020 (como la que pueden ver en la última página de este ejemplar relacionado a los deportes electrónicos).

En materia de ingresos, duplica y tal vez triplica al cine.

Esto ayuda a generar oportunidades para los desarrolladores independientes y para la formación de pequeños emprendimientos. Surgen carreras o tecnicaturas, y de a poco el país va evolucionando también en la educación formal. Hoy existen en la Argentina muchas instituciones de enseñanza que comienzan o ya ofrecen desde hace tiempo contenidos específicos para el mundo de los juegos de video. Esto, con sus virtudes y defectos, es señal de crecimiento.

En 2017 podemos decir que contamos con eventos cada vez más sorprendentes, como Argentina Game Show, también torneos internacionales y producción de contenidos para web y para televisión. Este año Viacom a través de MTV Networks Latin America decidió apostar al mundo de los eSports desde un ángulo no profesional, con su programa de competencias Legends of Gaming (éxito en Brasil y otros países), y Turner transmitió en vivo la eLeague de Counter-Strike GO. El negocio crece tan fuerte que la industria televisiva no puede desentenderse.

Las empresas de otros rubros tampoco quieren quedarse afuera de esta tendencia –que, por supuesto, es global– y se interesan en disciplinas como Gamification y Transmedia Storytelling, organizando conferencias o soportando proyectos independientes, como es el caso de Fundación Telefónica.

Existe una íntima relación entre lo lúdico y la tecnología.

Muchas veces lo dijimos desde [i]. Los juegos llegaron para quedarse, porque superan el simple acto de divertirse y van más lejos, hacia los territorios de la educación, la productividad e, incluso, la ciencia. Falta mucho todavía. Necesitamos mayor inversión en investigación, producción y docencia. Queremos carreras públicas de videojuegos, con sus propios estándares y procedimientos homologados; necesitamos terminología académica y ver al juego no como un pasatiempo, sino como un hecho necesario para la vida. Algo que viene demostrándose desde 1958. [i]

Dan



Argentina presente en GDC y GCA

Dos grandes eventos desde los ojos de un desarrollador local

***IR A LA GDC DEBERÍA SER EL SUEÑO DE CUALQUIERA** que esté interesado en el desarrollo de videojuegos. Es un salto profesional muy importante porque tenemos a disposición a los mejores desarrolladores del mundo. Gente que admiramos desde chicos por sus trabajos, dando conferencias magistrales sobre desarrollo, con la ventaja inigualable que luego de la conferencia podemos hablar personalmente con ellos.*

Hace casi dos décadas que estoy cumpliendo mi sueño de ser un desarrollador de videojuegos desde Argentina. Mi carrera empezó como la de muchos, primero jugando videojuegos y luego jugando a que hacía videojuegos.

Desde muy chico disfruto de tener aventuras junto a Mario y al príncipe de Persia. Siempre quise saber cómo se hacían los juegos. Al terminar la secundaria descubrí un software de creación de juegos que me interesó de inmediato.

Gracias a mis primeros juegos tuve la suerte de poder acercarme a personas muy valiosas que me enseñaron muchísimo sobre lo que significa hacer videojuegos en Argentina.

Hará diez años fui a mi primera Exposición de Videojuegos, organizada por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina (ADVA). Esa experiencia cambió mi vida para siempre, porque pude enterarme que existían personas que hacían (o intentaban hacer) de forma profesional lo que para mí había empezado como un juego.

A pesar de lo modesto del evento, las conferencias y la calidad humana de la gente que conocí me generaron un impacto positivo. Personas de todo el país, reunidas en un solo lugar para hablar de cómo se puede hacer juegos desde esta parte del mundo. Nunca viví una experiencia similar hasta que en 2010 pude ir a mi primera Game Developers Conference, en la ciudad de San Francisco, Estados Unidos.

A comparación de la EVA, este evento era miles de veces más grande. No solo reúne a todos los desarrolladores de videojuegos de un país, sino a los del mundo.



Es por eso que tampoco es sencillo asistir. Las entradas más baratas cuestan 400 dólares y las que te dan acceso completo superan los 2000. Números imposibles de pagar para casi cualquier argentino, sumado a esto el costo del viaje y la vida fuera del país. Por suerte, las primeras dos veces que fui conseguí los pases de acceso completo de forma gratuita. El primer año por haber ayudado a Daniel Benmergui con su juego Today I Die, nominado a los premios IGF 2010. Él me dio uno de los pases que obtuvo con la nominación.

En 2011 fui un poco más afortunado, porque pude ir como orador. Hice un juego experimental sobre meditación que fue seleccionado para participar en el Experimental Gameplay Workshop, uno de los paneles, a nivel histórico, más interesante de todo el evento, donde se muestran ideas muy locas sobre el rumbo que puede tomar el desarrollo de videojuegos en el futuro. Algunos juegos exitosos como Braid y Portal fueron presentados como prototipos en años anteriores.

Por Agustín Pérez Fernández
Tembac







Siempre tuve ganas de volver a ir, pero la oportunidad no se dio hasta el año pasado. Ya como un profesional, y no como hobbista, representando a Chimango Games, un emprendimiento que comencé en 2015 junto a mis colegas Adrián Gonzalez y Claudio Griglio. También representando a la Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV), que comenzamos con otros socios hace dos años, con el objetivo de darle oportunidades a desarrolladores locales y de fomentar la actividad en el país desde todos sus ámbitos. Incluso antes que la fundación fuera una idea, empezamos entregando becas a desarrolladores nacionales para que puedan ir a la GDC con pases de acceso completo. Ya logramos que en tres años vayan más de 70 desarrolladores.

Este año fue mejor aún, ya que conseguimos sumar la ayuda de EA para pagar los pasajes de cuatro mujeres, con estadía sumada a los pases. A pesar de que EA parece una compañía de juegos fría y distante, nos trataron de forma excelente cuando nos invitaron a visitar sus oficinas. Nos dieron de almorzar, nos regalaron merchandising, un tour por el estudio y una conferencia magistral a cargo de Sebastián Enrique, el argentino que dirige y produce partes muy importantes del FIFA. Es la persona que hace que esos juegos de fútbol tengan un poco de pasión latina.

Este año también fue especial ya que, aunque no tengo números concretos, puedo decir que la presencia argentina se sintió muy fuerte. Dos juegos nacionales fueron seleccionados para ser mostrados en la exposición de Controles Alternativos de la GDC (Alt Ctrl GDC). De todos los países latinoamericanos presentes en la feria, éramos el que más personas y juegos llevó. Esto fue en gran parte gracias al trabajo en conjunto que realizó la Cancillería, ADVA, FundAV, el Ministerio de Cultura de la Nación y el gobierno de la provincia de Santa Fe, entre otros.

Cancillería y ADVA lograron que doce estudios puedan tener su propio stand en la Game Connection America, una feria hermana a la GDC que ocurre durante los primeros tres días de la semana en un estadio de béisbol cercano. La GDC es el lugar para ir a aprender lo último del desarrollo de videojuegos y la GCA es el lugar en el que se hace el contacto con gente de negocios, publishers e inversores.

Chimango Games fue uno de los estudios de desarrollo en ser seleccionados para participar de la GCA en los stands de Cancillería. Fue una experiencia completamente distinta para mí, porque tuve muchas reuniones de negocios con potenciales publishers, clientes o proveedores de servicios. No soy muy afín a tener reuniones de negocios, así que los primeros días los disfruté poco.

Por suerte, el miércoles a la noche asistí a la entrega de premios de la Independent Games Festival y a la Game Developers Choice Awards. Es mi momento favorito de la GDC. Es una celebración a las cosas que valen la pena de esta industria: los juegos y las personas que los hacen. Los presentadores son desarrolladores de videojuegos, pero a pesar de eso sorprenden con mucho ingenio. Se nota que están bien preparados ya que siempre hacen que la audiencia termine a carcajadas. Es una celebración para y por las personas que hacen juegos.

En 2016, toda la audiencia lloró con el emotivo homenaje a Satoru Iwata y este año fue muy tierno cuando John Carmack le dió un premio a Tim Sweeney, terminando con años de rivalidad por sus motores gráficos.

Estamos viviendo una época de mucha prosperidad para el desarrollo de videojuegos nacionales, gracias en parte al apoyo continuo del gobierno nacional desde hace varios años, y de instituciones privadas como ADVA y FundAV. Ver cómo estamos representados en la GDC y GCA demuestra que el trabajo que se está haciendo rinde y da frutos. Estoy seguro que durante los próximos años vamos a ver una industria nacional con juegos cada vez más interesantes y exitosos.

DOBOTONE

Los creadores de NAVE nos cuentan sobre su nuevo «party system»

HAY JUEGOS QUE SON IDEALES para jugar en una fiesta. Pero, ¿existen las consolas para fiestas? Existe una, y se llama DOBOTONE. Esta nueva aventura de VIDEOGAMO la rompe en todo evento al que se presenta, e incluso los llevó a conquistar tierras niponas. Hernán Sáez nos cuenta todos los detalles.

[i] *Primero, lo primero: ¿cómo surgió la idea de DOBOTONE?*

En 2012, apenas unas semanas después de que terminamos de armar el gabinete de NAVE, Maxi se puso a jugar con unos botones de colores que habíamos usado para pruebas y que habían sobrado. Como teníamos varios, le pareció divertida la idea de armar unos controles caseros con solo dos pulsadores –uno para cada mano– conectarlos a la compu y crear algunos minijuegos para jugar con amigos en reuniones, fiestas y demás.

En los días siguientes, hablando del tema, surgió el nombre DOBOTONE. No habíamos definido un formato, nada, pero nos parecía gracioso el nombre. El tiempo pasó y, ocupados con NAVE, no volvimos a hablar mucho del tema hasta 2014, cuando surge la posibilidad de hacer un nuevo arcade, esta vez bancado por Tecnópolis para su muestra de videojuegos.





Como la única idea que teníamos en el momento era DOBOTONE, lo presentamos como un arcade para cuatro jugadores con una super pantalla y minijuegos encadenados al estilo de Wario Ware.

Ahí surgió el logotipo y la idea de que cada jugador tuviera un color específico tanto en controles como en pantalla, utilizando la menor cantidad posible de colores.

Pero la pantalla que queríamos usar era demasiado cara. Por lo que presentamos una consola que se conecta a una tele o proyector. Aunque la propuesta no se pudo llevar a cabo, la idea de la consola quedó dando vueltas. Nos parecía un siguiente paso muy copado y no competía con NAVE en formato, lo que nos permitía delirarla para otro lado sin el peso de querer mejorar lo ya hecho.

Por Santiago Figueroa Morton





En los meses siguientes aparecieron otras ideas. La más significativa fue la de ponerle perillas y botones a la consola (que surgió por asociar con "consola de sonido"). En un principio solo le sumaba onda a la cosa, pero luego mutó en la posibilidad de que, con esas perillas y botones, se pudiera modificar factores de los juegos, como la velocidad, la gravedad o generar glitches en la imagen, haciendo de la máquina un objeto activo en el juego, y no pasivo como las consolas caseras actuales.

A mediados de 2015, nos dijimos que era el momento de llevar a cabo la idea de una vez por todas. DOBOTONE era algo con lo que a nosotros nos gustaría jugar. Algo que tenía que existir.

¿Cómo fue el proceso de fabricarla?

Armamos cuatro controles muy precarios, que se conectaban a la laptop de Maxi, e hicimos tres juegos diferentes. Queríamos, primero, poner el foco en los juegos. Unos meses más tarde, acercándose la fecha de la EVA, comenzamos a armar una caja de cartón donde íbamos a poner las perillas y los botones, para empezar a experimentar con eso, y al mismo tiempo esconder la compu y dar la ilusión de que de esa caja salía todo.

También le agregamos dos celulares que funcionaban como pantallas y mostraban el puntaje. Pero nos cebamos con la construcción y terminamos aplicándole diseño y más botones con diferentes funcionalidades que no estaban definidas; como los dos botones con forma de flecha que cambian de juego como si fuesen canales de TV; o los cuatro botones de colores, que permiten prender y apagar jugadores. Todos elementos que mejoraban la dinámica de juego en fiestas, nuestro principal objetivo.

Luego de presentar la versión de cartón de la consola, crear algunos juegos más y empezar a hacerla girar, terminamos por redondear el concepto general actual. Después armamos una versión más sólida, que realmente soporta el uso constante, y es autónoma, con su propia computadora adentro. Esa versión es la que estuvimos mostrando los últimos meses.

Es ahí cuando DOBOTONE empezó a circular por los eventos...

La verdad, por Argentina giramos poco y nada, por lo menos en comparación con NAVE. Se jugó en algunas fiestas, en movidas como el Muere Monstruo Muere, o en alguna que otra muestra, como la de La Plata, Expo Lúdica, donde estaba lleno de pibes.

Como buscamos que los juegos sean lo más intuitivos posible (en una fiesta no hay tiempo para tutoriales y ese tipo de cosas), sumado a que solo hay dos botones para tocar, se copa todo tipo de público. Jugadores y no jugadores.

Los jugadores arrancan con un poco de ventaja, pero los no jugadores, al no tener la barrera de los mil botones en el mando, primero se atreven a jugar y después aprenden rápido cómo es la mano. Y si no, muchos toman el poder de la consola y se lanzan a remixar, muchas veces compartiendo con alguien más.

Hay momentos en los que por ahí hay ocho personas jugando en vez de cinco, y un poco



es la idea. No importa cómo juegues, sino que te diviertas usando la máquina. Es más bien un juguete.

[i] DOBOTONE fue uno de los ganadores de Tokyo Game Show 2016. ¿Cómo fue su visita a Japón? ¡Dígannos que probaron el Gabunomi de melón con crema!

¡El Gabunomi es un elixir! Lo probamos un toque antes de volvernos, casi nos lo perdemos.

Japón fue un flash, como era de esperar. El hecho de caminar por esas calles ya fue espectacular. Y con la excusa de ir con la consola, fue todavía más increíble la movida.

El público se copó con nuestro laburo, como pasó acá. Claro que la imagen de ver a un japonés divirtiéndose con un juego que hiciste es casi surrealista.

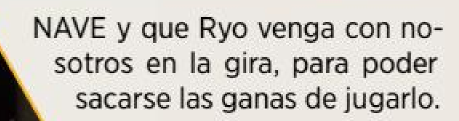
A nivel emocional, tuvo la misma repercusión que acá o en otros lados. Lo mejor de estas experiencias termina siendo siempre el conocer personas, hacer algunos amigos y generar lazos con gente de otras partes del mundo. Es lo verdadero, lo que está ahí y lo que uno, concretamente, disfruta más. Los videojuegos en general, y en este caso DOBOTONE en particular, son un excelente medio para eso.

Sólo estuvimos en Tokio, pero nos gustaría volver y visitar otras ciudades y, si es posible, llevar NAVE.

[i] ¿Se encontraron con fans en tierras niponas?

Allá conocimos a Ryo Nagato, una especie de fan con el que sólo teníamos contacto a través de Internet. Él es quien nos ayuda a traducir todos los textos en japonés de NAVE y DOBOTONE. Creo que fue una de las mejores cosas del viaje. Sería lo más poder ir con





NAVE y que Ryo venga con nosotros en la gira, para poder sacarse las ganas de jugarlo.

[i] NAVE y DOBOTONE son un éxito. ¿Cuál es su próximo proyecto?

Hay algunas ideas, pero nada que valga la pena contar ahora. Estamos haciendo más juegos para meter en la consola, viendo cuál va a ser su camino, que seguramente sea muy diferente al de NAVE. Mientras tanto, giramos un poco para que jueguen y nosotros podamos testear. Eso no quiere decir que en algún momento presentemos algún prototipo deforme de algo, pero no tenemos ni idea de cómo ni cuándo pasará. [i]

f /DOBOTONE/



Nintendo Switch

Innovación y diversión vs. capacidad gráfica

***EN PLENO ESTALLIDO** de las resoluciones 4K, los teraflops, los 60 FPS y la mar en coche, Nintendo decide –como siempre– hacer la suya. Su nueva consola, Nintendo Switch, no se preocupa por ninguno de esos factores y es, aun así, un éxito de ventas. ¿Propuesta innovadora o un gran trabajo de marketing? Un poco de todo.*

Por Santiago Figueroa
Morton

La Switch ya está en el mercado y los números hablan a su favor. Con una campaña de marketing notablemente superior a la que recibió Wii U, en tan solo un mes lograron cosechar la modesta suma de dos millones y medio de dispositivos vendidos. Nada mal teniendo en cuenta que no se trata de un lanzamiento navideño.

¿Qué tiene de bueno?

Nintendo Switch es un híbrido, y depende a quien le pregunten les va a decir que es una consola doméstica que se convierte en portátil, o una portátil que se convierte en doméstica. Soplando el polvo de hadas, nos encontramos con una tablet con 6.5" de pantalla y resolución de 720p, provista de acelerómetro y giroscopio, bastante similar al gamepad de Wii U, su consola anterior.

La diferencia está en sus controles: para poder utilizarla, tenemos unos periféricos muy chiquitos llamados joy-cons, que se enganchan del lado izquierdo y derecho de la consola. Con esto conectado, tenemos en nuestras manos un dispositivo portátil que podemos llevar a cualquier parte. Hasta incluye un stand plegable al estilo portarretratos que nos permite liberar nuestras manos de sostenerla.

Pero eso no es todo. También viene con un dock, una especie de atril de plástico que se conecta por HDMI a nuestro televisor. Posamos la consola en el dock, y en forma instantánea la acción se traslada a la pantalla grande en 1080p. En un chasquido. Es magia.

¿Y cómo seguimos la partida? Fácil, desconectamos los joy-cons y los usamos como se nos ocurra. Por ejemplo, podemos engancharlos ambos a un grip, formando un control completo. O podemos usarlos sueltos, uno en cada mano, ideal para jugar tirados en el sillón. En algunos juegos multiplayer, podemos incluso usar cada uno como un control individual. Esto es porque en realidad, cada joy-con tiene todos los botones necesarios, acelerómetro, giroscopio y sensor infrarrojo. Podríamos decir que un joy-con es como un mini-wiimote. Incluso cuenta con un sistema de vibración llamado Rumble HD, con un nivel de precisión tan amplio que hasta nos permite «sentir» cuantos objetos tenemos en la mano o cómo pasan de un lado al otro.



La facilidad de separar ambos controles y darle uno a un segundo jugador, sin importar si la consola está conectada a la tele o apoyada en una mesa (a través de la pantalla dividida) es donde reside la magia de Nintendo Switch, que apuesta por el juego grupal en un mismo espacio. ¿Viene un sobrino de visita y nos reta a un Mario Kart 8 Deluxe? Toman un joy-con cada uno y ya están jugando. ¿Un amigo nos desafía un partidito de FIFA en pleno viaje? No hace falta una tele: un joy-con para él, un joy-con para nosotros y salimos a la cancha. Hasta cuatro pares de joy-cons pueden ser sincronizados en una misma consola.

Para los micos más hardcore siempre está la opción de un Pro Controller, similar al de Xbox One, muy fachero y diseñado para largas sesiones de juego.

La tecnología detrás del aparatito corre esta vez por cuenta de Nvidia. Entre sus componentes tenemos un procesador Nvidia Tegra similar al que podemos encontrar en su línea Shield, capaz de correr juegos de gama media en versiones portables, sin transpirar.

Esta nueva arquitectura hace que los juegos sean más fáciles de desarrollar que nunca. Varias compañías ya tienen planeados diversos lanzamientos de sus franquicias en Nintendo Switch, además de juegos exclusivos y un montón de juegos indie. De todas formas, estamos hablando de un hardware que palidece ante la potencia de sus consolas rivales en la actual generación. Como siempre, esto no es una preocupación para Nintendo, que sabe enfocar su energía en otra parte.

Hablando de los juegos, tenemos dos maneras de obtenerlos: en formato digital a través del eShop, y en formato físico, a través de pequeños cartuchos similares a tarjetas de memoria, incluso más pequeños que los de la 3DS. Tan pequeños son que Nintendo consideró que los chicos podían ingerirlos por accidente, por lo que les colocó una capa de saborizante horrible. HORRIBLE. Damos fe, Moki los probó y todavía no se puede sacar el gusto.



¿CUÁNTO CUESTA?

Nintendo Switch se vende a un precio de 300 USD, e incluye la consola, un par de joy-cons (grises o de colores), un grip, un dock para conectarla a la tele, un cable de energía y un cable HDMI.

Por el momento no se consigue en forma oficial en Argentina, pero creemos que es cuestión de tiempo y que pronto vamos a tenerla a la venta en las grandes tiendas del país.

¿Qué tiene de malo?

Como en todo lanzamiento de consola, la Switch ya está recibiendo varias críticas de aquí y allá. En principio, uno de los reclamos está relacionado con su line-up de juegos. Ojo, es mejor que el que han tenido otras, pero es cierto que si no fuera por The Legend of Zelda: Breath of the Wild, no habría un candidato verdadero a justificar la adquisición de la tableta. El único juego que hace uso de todos los gimmicks es 1-2-Switch, un compilado de minijuegos que, por consenso general, hubiese funcionado mejor como un juego incluido con el dispositivo para demostrar su potencial, que como un fichín aparte que no vale el dinero que pretenden cobrar.

Otro tema es el espacio disponible. La consola cuenta con 32 GB de espacio, lo que para el jugador digital es una patada en la ingle. No todos tienen ganas, a esta altura, de andar cargando sus juegos miniatura a todas partes, y estar borrando el Zelda para hacerle lugar al Splatoon 2 no es una experiencia placentera. Por suerte, el espacio se puede expandir con tarjetas al igual que en la 3DS.

Finalmente está el tema del online. El último bastión del juego gratuito cae y Nintendo va a cobrarnos por este servicio. El lanzamiento será a partir de nuestra primavera y mientras tanto podemos jugar online todo lo que queramos.

Tampoco está exenta de las partidas con fallos: algunos compradores alegan haber recibido consolas con píxeles muertos, problemas gráficos, joy-cons que no sincronizan correctamente e incluso docks mal fabricados que rayan la pantalla o la cubierta al contacto.

Nuestra teoría, un poco complotista, es que en realidad esto fue un lanzamiento de prueba, con el fin de analizar la reacción del mercado y anotar las correcciones necesarias para relanzarla durante las fiestas y conquistar todos los arbolitos del mundo. Con una nueva franquicia llamada ARMS, una secuela de Splatoon y un nuevo Super Mario en la lista de lanzamientos de este año, quizás se salgan con la suya. [i]

The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses

Hicimos un viaje musical al reino de Hyrule y se lo contamos

SALIMOS DEL SUBTE CON APURO Y MIRAMOS HACIA LOS COSTADOS. La oscuridad del crepúsculo no nos permite ubicarnos. Durante unos segundos recalculamos nuestro GPS interno, cuando vemos pasar a un mico cargando el Hylian Shield. Lo seguimos. En el camino empiezan a aparecer Master Swords, símbolos de Triforce por doquier y muchos sombreros de Link. ¡Vamos en la dirección correcta! Llegamos con ansias al teatro, o mejor dicho, a nuestro templo, donde cientos de aventureros nos reunimos para disfrutar de un viaje sinfónico inolvidable.

Hay determinados hechos en la vida que se desean tanto, y por un tiempo tan prolongado, que llegamos a creer que nunca van a pasar. E incluso luego de que suceden, se los recuerda como un sueño lejano, dudando de si en realidad no fue producto de nuestra imaginación.

Eso mismo nos ocurre cuando recordamos que hace apenas cuatro años tuvimos la oportunidad de ver en Buenos Aires el concierto de Final Fantasy, Distant Worlds. Algo que pensamos que nunca iba a pasar, y luego creímos que nunca más se volvería a repetir.

Por suerte nos equivocamos. El pasado 17 de marzo, desembarcó en el teatro Ópera Allianz el concierto mundialmente aclamado Symphony of the Goddesses, trayéndonos un nostálgico viaje a la niñez –y no tan niñez– con la mejor música de la saga de Zelda.

Symphony of the Goddesses nació en 2012 como una evolución natural de la celebración sinfónica por el 25° aniversario de The Legend of Zelda, realizada el año anterior y que luego se incluyó como CD con el juego Skyward Sword.

Actualmente, Symphony of the Goddes-







ses va por su tercera temporada de tours, llamada Master Quest, que fue la que pudimos presenciar por primera vez en Argentina.

Los encargados de trasladarnos al reino de Hyrule fueron los muchachos de la Orquesta Juvenil Municipal de San Martín, que dirigidos por el canadiense Kevin Zakresky lograron llevarnos en un viaje épico a las más de 1.500 personas que asistimos ese día.

El concierto abrió con una impresionante obertura compuesta por una nueva versión del medley de las melodías más clásicas de la saga. Momentos después, el productor del concierto, Jason Michael Paul, salió al escenario para dedicarnos unas palabras. Con un blooper del traductor incluido, dieron paso a presentarnos un video de alguien que, irónicamente, no necesita presentación. Nada más y nada menos que Shigeru Miyamoto nos brindó un saludo virtual que despertó la ovación de la platea entera.



Pero el querido Shigeru no fue la única celebridad que pudimos observar en la pantalla gigante durante la noche. Eiji Aonuma (productor histórico de la franquicia) y Koji Kondo (a quien le debemos toda la música de Zelda), también hicieron su aparición para tirarnos algunos tips de su trabajo en la saga. Una lástima que no pudimos contar con ellos en persona. Hubiéramos pagado una buena cantidad de rupias por escuchar a Kondo tocar en vivo alguna de sus obras en el piano.

Sin duda los puntos álgidos de la noche fueron cuando escuchamos en exclusiva el tema principal de Breath of the Wild, fichín recién salido del horno, y cuando el director sacó la batuta de The Wind Waker para tocar la música del juego de GameCube.

Si bien se extrañaron melodías como Gerudo Valley –que no estaba en el programa–, faltaron otras que sí estaban previstas –como Ballad of the Goddesses de Skyward Sword y The Creation of Hyrule– y que por alguna razón no se oyeron. Curiosamente, el cierre del show se hizo con Ballad of the Wind Fish, de Link's Awakening, que no estaba en el programa.



Detalles más, detalles menos, lo que importa es que una vez más logramos alcanzar algo que deseamos durante tanto tiempo, al igual que con Distant Worlds allá por 2013, y que durante los años venideros seguro recordaremos como un sueño demasiado bueno para ser verdad. Pero lo fue. Gracias a la gran performance de la joven orquesta, que si bien tuvo algunos pequeños trastabilleos, no alcanzó para opacar su magnífica interpretación.

Durante las dos horas que duró el concierto pudimos disfrutar de un recorrido musical que hasta entonces solo era posible concebirlo en nuestra imaginación, o en nuestro celular con los MP3 y auriculares. Esa noche de marzo, nosotros, micos grandes, entramos al teatro como adultos, y casi siguiendo el ejemplo inverso de Link, salimos convertidos en niños. Niños con un anhelo de aventura explotando en nuestro pecho, que aún sigue ahí.

Esperamos que en un futuro próximo la experiencia se vuelva a repetir, y podamos ser trasladados a nuestra infancia una vez más. [i]



Agradecemos a Nintendo of America por la invitación y a la gente de Rock & Reggae por habernos brindado información para la nota.

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa



Charlamos con los integrantes de esta máquina del tiempo musical

Power Up se proclama como la primera banda latinoamericana dedicada a interpretar música de videojuegos y dibujos animados en vivo. Sus shows cuentan con una gran producción audiovisual y rebalsan de una energía contagiosa que hace mover el piecito hasta al más tímido. Tuvimos la oportunidad de charlar con Mariano Cazorla, director del grupo, mientras se preparaba para una fecha en Niceto Club que superó toda expectativa.



Mariano habla con la misma energía que caracteriza a la banda. No repara en contarnos todas las adiciones al repertorio que debutan en su próximo recital, de la más reconocida a la más oscura. Sus palabras destilan pasión por lo que hace, y a nosotros nos entran ganas de estar ahí vibrando al ritmo de sus canciones.

«Busqué y busqué alguna banda que hiciera música de videojuegos, para meterme», nos cuenta Mariano. «Pero no encontré nada. Durante 2013 se me ocurrió lo que sería el primer boceto de Power Up, mientras jugaba a la Gamecube y escuchaba Electro Deluxe». Así es como comenzó a tomar forma en su cabeza. «Supongo que las fichas cayeron juntas y empecé a escribir el primer arreglo de la banda: Tetris».

De aquel recuerdo hasta ahora, el tiempo pasó. «Fueron varios años de recorrer escenarios de la talla de Groove, Niceto Club, Teatro ND, el Estadio de Tecnópolis, Uniclub, La Rural, además de teatros y centros culturales. También participamos de eventos de cómics, cine, videojuegos y animé. Elaboramos nuestros propios shows en la medida que íbamos sumando temas que nos pedía nuestro público creciente».

Power Up es una banda numerosa de múltiples instrumentos, o si se quiere, lo que se conoce como big band. Está formada por catorce músicos, incluyendo Fabri en batería, Pablo en bajo, Marcos en teclados, Emi en guitarra, Seba, Nahue y Mica en trompetas, Hans y Camilo en trombones, Lucas, Lisandro, Charles y Mariano en saxos y Flavi con su voz. «Nos conocimos a través de conservatorios, amigos en común, audiciones, fans de la banda», nos cuenta Mariano. «Los músicos de Power Up vienen de distintos caminos que se unificaron por el amor a esta música».







Cada show es un viaje de emociones, con un repertorio que recorre temas de grandes videojuegos y series que logran despertarnos una nostalgia tremenda. Hablamos de piezas de la banda sonora de Sonic The Hedgehog, o de Megaman, Sunset Riders, Ice Climbers e incluso Monkey Island, pasando por The Legend of Zelda, Metal Gear y, por supuesto, Mario Bros. O, por el lado televisivo, tenemos Dragon Ball, Sailor Moon y muchos más. La banda redescubre estas canciones a través de versiones propias llevadas por una firme base rítmica y con el protagonismo de una gran sección de vientos, en los estilos más variados, con una fuerte impronta funk, toques de rock y momentos bailables al ritmo del ska.

El animé comienza a hacerse un lugar en sus discos a partir de su más reciente grabación. «Si bien Power Up nació como una banda que toca música de videojuegos», comenta Mariano, «hoy en día tiene un concepto más amplio. Somos una máquina del tiempo que permite a la gente volver a vivir cosas que ya no se oyen. Es innegable que estas series también tocan el corazón de miles de personas, y no podemos ignorarlos, son parte de la misma cultura. Por eso incorporamos algunas series de animé, como Evangelion, Sakura Card Captors y Slam Dunk, entre otros».

Para presentar este nuevo disco, Power Up cocinó una tremenda fecha en Niceto Club, para la que se prepararon con todo. «Apuntar a Niceto siendo una banda gamer no es algo convencional, pero estamos acostumbrados a ser poco convencionales. Sin dudas es una de las salas de conciertos más importantes de la ciudad de Buenos Aires, por donde han pasado los músicos y bandas de vanguardia de los últimos tiempos.»

Mariano nos anticipó lo que iba a ser, pero no nos hicimos la idea hasta verlo en vivo el 7 de abril, donde no faltó la magia. Hubo varios temas estreno y sorpresas de todo tipo. Hasta tocaron Tank!, el opening de Cowboy Bebop, y la canción Señor Burns, de "¿Quién disparó al Señor Burns? Parte 2", uno de los mejores episodios de Los Simpson. Más que un show, fue una fiesta.

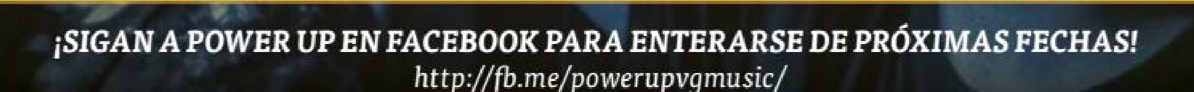
Por supuesto, queremos saber cuáles son los planes de Power Up para más adelante. ¿Qué le depara el futuro? La respuesta de Mariano no se hace esperar.

«El crecimiento del show y los fans que nos acompañan es algo que no pude prever. Nunca imaginé que tanta gente pudiera reunirse bajo un mismo techo por esa única pasión. Me cuesta imaginar a dónde vamos... pero puedo decirte cómo vamos a llegar ahí. Con mucho trabajo, esfuerzo y respeto por hacer la música que vive en el corazón de miles de personas. Eso nunca va a cambiar». [i]

EL MOMENTO SINFÓNICO

Mariano no duda cuando le preguntamos el mejor momento, el más épico vivido por Power Up como banda.

«El show que dimos en el teatro ND, el 19 de noviembre del año pasado, fue inolvidable. Los motivos son muchos. La sala estaba llena, el concierto fue un sinfónico con más de 40 músicos sobre el escenario y la respuesta del público no me la olvido más. Sentimos que era un concierto que el público gamer y friki argentino esperaba y se merecía hace tiempo. Entre los temas sinfónicos que tocamos estuvo Mario Bros, Megaman, Final Fantasy, Undertale, Uncharted, Snake Eater, temas de Dragon Ball y más. El momento imborrable fue el abrazo que nos dimos todos juntos antes de salir, recordando la gran responsabilidad que tenemos en dar un gran show, con la promesa de disfrutar cada segundo de esa noche».



¡SIGAN A POWER UP EN FACEBOOK PARA ENTERARSE DE PRÓXIMAS FECHAS!
http://fb.me/powerupvgmusic/

Por Santiago Figueroa | Morton



***VOLVIÓ PUNTO GAMING** y no quisimos perder la oportunidad de hacerle algunas preguntas a sus protagonistas. Ellos son conocidos como Agostina, Parkita, Glory, Patán y V4lky. Estos últimos, dos tipos muy feos cuya fealdad se acentúa al lado de las tres bellas conductoras. Una cosa terrible.*

Un poco de historia para los despistados: ¿Qué es Punto Gaming?

Agostina: Comenzó en la radio y luego se expandió hasta el día de hoy con su emisión semanal de TV Online. ¿Qué es? Un equipo de producción y especialistas en gaming y tecnología que «la rompen» y aman su trabajo. La intención es llevarle al público las últimas novedades, torneos, eventos. Estar cara a cara con el fanático.

¿Cuántos episodios están pensando hacer?

Patán: Queremos producir unos 33 episodios, como en la temporada anterior. Es una cantidad suficiente para abarcar todo el año de eventos nacionales e internacionales, lanzamientos de juegos y competencias de eSports.

¿Qué piensan que va a ser lo más grosso en materia de gaming este año?

V4lky: El 2017 es uno de los años que esperamos con ansias. Arrancó muy fuerte con lanzamientos como Resident Evil 7, Horizon: Zero Dawn, For Honor y Mass Effect: Andromeda. Y solo estamos en abril ¡wow! Ni hablar que se hizo mucho ruido con Nintendo Switch y, entre ellos, los fanáticos de Zelda salieron a la calle. Pero el año recién comienza y tenemos una gran cantidad de lanzamientos por venir: God of War, Outlast 2, Uncharted: The Lost Legacy, Gran Turismo Sport (¡sí, vuelve GT!), Injustice 2 y, de los que yo particularmente espero más, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy y Red Dead Redemption 2. Por si todo esto fuera poco, esperamos que en la E3 de este año se confirmen algunas novedades sobre Project Scorpio, la nueva consola de Microsoft. Entonces, cuanto me preguntan que

pienso que va a ser lo más groso, respondo: ¡el año va a ser groso!

¿En materia de deportes electrónicos aquí por estas pampas?

Basándome solo en la región sur, tenemos un año realmente movido. A esta altura ya se vivió una increíble final de la Copa Latinoamérica Sur 2017 de League of Legends, con el campeonato de Isurus Gaming, y ahora en la segunda etapa del año el equipo promete todavía más. Por otro lado, la Copa Smite Latinoamérica y Paladins Master llevan unas finales increíbles en Atlanta. The Final Match es una de las competencias de DOTA 2 que está moviendo el mercado de la región. Con Counter-Strike: Global Offensive terminamos fuerte y arrancamos más fuerte con la instalación del primer equipo profesional sudamericano compitiendo en el norte de la región de manera estable. Miami Flamingos es sin dudas la esperanza de los jugadores del sur, que están viendo cómo paso a paso las puertas se van abriendo de la mano de estos seis maestros.

En junio, esperamos las finales de la ESL Pro League, con la participación de los mejores del mundo. Pero, muchachos, no estoy diciendo nada, internacionalmente no tengo caracteres que me alcancen para comentarles lo que habrá: Mundial de Overwatch, Copa América StarCraft, Hearthstone, Major Kiev DOTA 2, The International, IEM, World Championship LoL, y mucho más.

Por último, nos queda la escena local, que va a ir de la mano con todo lo que acabo de nombrar. Argentina Game Show tendrá las competencias más importantes del país y una variedad increíble, pero no será el único ya que de seguro tendremos muchas más actividades en el año. En materia de organizaciones, TyC Sports seguirá con su eLeague. Tendremos los torneos de GamersClub por Brekan y las competencias multijuegos de la liga Temporada de Juegos durante todo este año. ¿presenciales? ¡No van a faltar!

¿Overwatch o LoL, Parki?

PaRkItA: Como Master en Overwatch y ni siquiera level 10 en LoL, la respuesta debería ser obvia. Pero yéndose al lado de la objetividad, League of Legends cuenta con una base de jugadores y una popularidad que por ahora se ve imbatible. Además, hay cierto respeto hacia Riot porque fueron los primeros en la región que apostaron súper fuerte en eSports con su oficina en Chile y producciones de eventos muy pero muy buenos. ¡Igual aguante Overwatch!

¿Dónde y cuándo se ve Punto Gaming?

JonaTecno: Todos los jueves a las 19 horas en VIVO por el canal de YouTube de Punto Gaming TV en **gaming.youtube.com/PuntoGamingTV**. [i]

***Para seguir en Twitter a los conductores:* @agoss_ochoa, @glorylamothe, @q3parkita, @patanrex y @jonatan_v4lky.**



Qué onda con Project Scorpio

La próxima Xbox en versión mejorada.

MICROSOFT QUIERE SACAR UN MODELO NUEVO POR AÑO, y que todos los dispositivos (en este caso Xbox One, las PC con Windows 10 y su nueva consola, Project Scorpio) se complementen entre sí. ¿Pero de qué se trata esta enigmática sucesora?

Una de las claves de Project Scorpio es asegurar una resolución de 4k a 60 FPS, de tal manera que tenga una larga vida en el mercado y pueda darnos aquello de lo que la Xbox One no es capaz.

Para lograrlo, en principio, el procesador va a ser de ocho núcleos corriendo a 2.3GHz. Estamos hablando de un 30% más de potencia que su predecesora, lo que no es poco. En cuanto a la RAM, va a estar equipada con 12 GB GDDR5, sin duda un gran incremento, aun cuando vaya a estar compartida entre el sistema y la GPU. Ah, el que, por cierto, corre a 1172Mhz. Si hubiese que comparar la capacidad gráfica con algún componente de PC, digamos que eso lo sitúa a la par de una NVIDIA GTX 1070, una de las más poderosas del mercado.

El salto tecnológico está claro, pero también tranquiliza saber que va a venir con 1TB de espacio en el disco, el suficiente para no tener que andar dependiendo de discos externos. Los juegos van a seguir viniendo en Blu-ray, eso sí.

De alguna manera, Project Scorpio va a permanecer dentro de la línea de consolas de Xbox One, ya que va a ser compatible con todos sus juegos. Tengamos en cuenta que esto es tan solo un nombre en clave. Si todo marcha bien, la consola por ahora conocida como Project Scorpio, debería estar aterrizando en las tiendas a fin de año, justito para Navidad, lista para volarnos la peluca. [i]





Memoria del juego

El tercer tomo de «Diseño de juegos en América latina»

TERMINÓ SIENDO UNA TRILOGÍA. Después de «Estructura lúdica» y «Diseño y narrativa transmedia», el nuevo libro trata sobre la historia del juego desde sus orígenes. Un recorrido por tiempos y lugares relacionados al acto de jugar y su importancia como motor de la evolución tecnológica.

Es un libro muy especial, porque se puede leer en cualquier orden: de adelante para atrás, al revés, a los saltos cuánticos. Está conformado por más de doscientos pequeños relatos interconectados donde no faltan autómatas, cartas, juegos de mesa, juguetes, parques de diversiones y, desde luego, videojuegos. Desde su nacimiento, a mediados del siglo pasado, hasta el lejano futuro.

Sus autores son Cecilia Barat y Durgan Nallar, conocidos de hacer esta revista también, que se propusieron crear una máquina del tiempo con forma de libro. ¡384 páginas de amor por los juegos!

Pueden encontrar data, adquirirlo (es una edición independiente, no se vende en librerías) y bajar una demo en **gamedesignla.com/libro.**

SNIPPETS

Vuelve StarCraft

Remasterizado en ultra alta definición 4K y con todo el contenido del juego original y su reconocida expansión, StarCraft: Brood War. La idea es volver a poner al rey de los RTS en la escena de los deportes electrónicos. Estará para Windows y Mac, y se calcula que la fecha de lanzamiento será a mediados de año. Cosa loca: ¡Tendrá LAN!

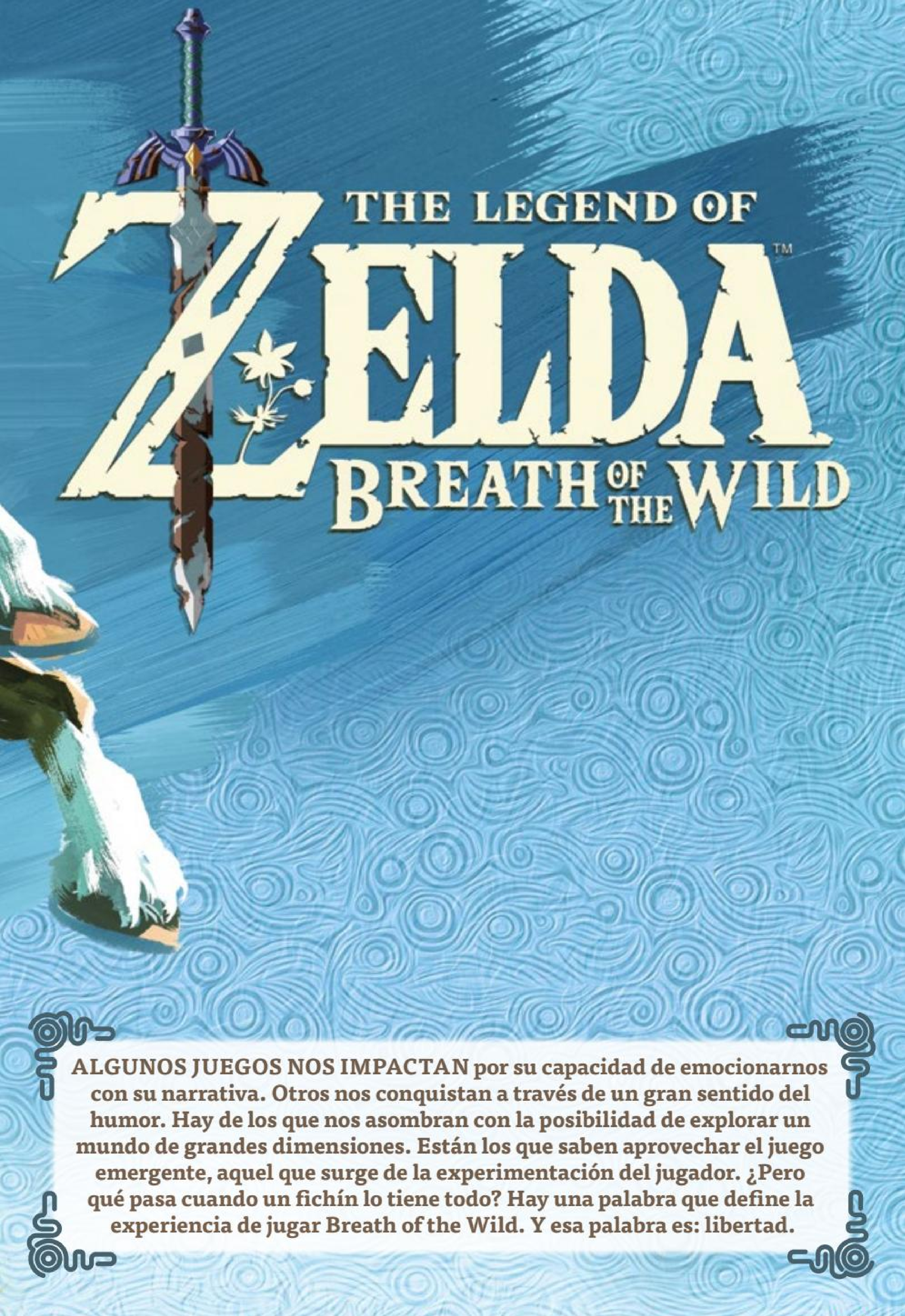
Mil palitos para Pokémon GO

La fiebre se extinguió en tres meses, pero siguen siendo millones los que salen de caminata cada vez que la app se actualiza con mejoras, arreglos o nuevas generaciones de monstruitos. A siete meses del lanzamiento, Niantic Labs embuchó mil millones de dólares en ingresos y el juego fue descargado 650 millones de veces. Es el juego que más rápido lo hizo en la historia.



LOS DATOS
- NINTENDO
- NINTENDO EDP
- AVENTURA, SURVIVAL
- WII U, NINTENDO SWITCH

Por Santiago Figueroa
Morton



ALGUNOS JUEGOS NOS IMPACTAN por su capacidad de emocionarnos con su narrativa. Otros nos conquistan a través de un gran sentido del humor. Hay de los que nos asombran con la posibilidad de explorar un mundo de grandes dimensiones. Están los que saben aprovechar el juego emergente, aquel que surge de la experimentación del jugador. ¿Pero qué pasa cuando un fichín lo tiene todo? Hay una palabra que define la experiencia de jugar Breath of the Wild. Y esa palabra es: libertad.



Quizás vieron las múltiples opiniones dispersas por las redes en este tiempo, con puntajes casi perfectos. Y pensaron que provenía de gente manejada por la nostalgia, de una moda pasajera donde alguien dice una cosa y los demás se suman creando un estado de fiesta colectivo que utiliza al juego revisado como vehículo del mismo.

Pero no hay nada más lejos de la realidad. Lo cierto es que Breath of the Wild se merece todos los laureles que le fueron dados. Puede juntarlos todos, hacerse una camita y echarse a dormir.

Luego de un título icónico para la industria como lo fue Ocarina of Time, que sentó varias de las bases de los juegos de aventura en 3D, se podría decir que las entregas de la franquicia juegan en su propia liga. Esto resultó en una distancia entre estos títulos y las tendencias de los fichines modernos. El nuevo juego de Zelda es tanto un regreso a las raíces de la propia saga, como un acercamiento a estos estándares modernos.

Breath of the Wild llega con la intención de conquistar a todos los públicos, ya sea a los fans más aguerridos en las aventuras del héroe del tiempo, o bien a los jugadores que no tienen contacto con la saga, pero que disfrutan de los juegos de supervivencia y mundo abierto, dos tendencias del gaming que aún no muestran señales de pronta caducidad.

El llamado de la naturaleza

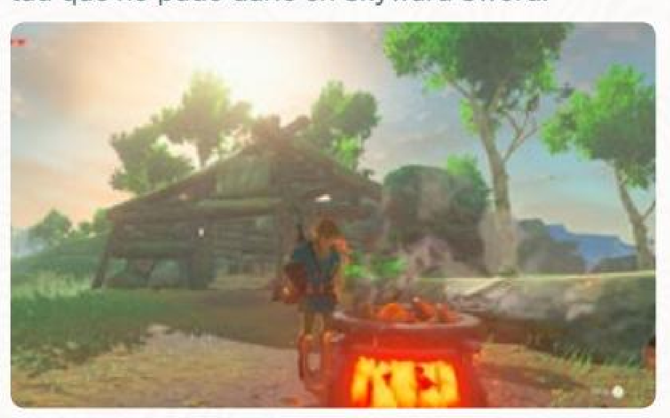
Al momento de lanzarse The Legend of Zelda: Skyward Sword, en noviembre de 2011, los ojos de los gamers estaban posados en otra parte: un ambicioso juego de mundo abierto llamado The Elder Scrolls V: Skyrim, puesto a la venta tan solo unas semanas antes. El juego de Bethesda continuaba la tradición de su saga de proponer un espacio gigantesco en el que movernos con libertad, luchar con quien queramos e incluso postergar la campaña principal todo lo que se nos plazca.

Al mismo tiempo, las necesidades de diseño que aparejaba la implementación de los controles de movimiento característicos de la Wii, limitaron las posibilidades de Skyward Sword en cuanto a libertad de acción y movimiento. Lo que no necesariamente es algo malo, ya que el juego recibió grandes críticas, pero no detuvo a Eiji Aonuma, su productor, de pensar que había que dar un giro radical en la saga.

Tiempo después, un grupo de desarrolladores jóvenes fueron convocados para sumar sus ideas al nuevo Zelda. Al llegar, lo primero que hicieron fue replantearse todas las convenciones con las que se encontraron. ¿Por qué esto es así? ¿Por qué no es de esta otra manera? Aonuma se dio cuenta que no tenía las respuestas para muchas de estas preguntas, y que solo se trataba de tradiciones y costumbres.

SEIS AÑOS EN DESARROLLO

Podría decirse que el camino de Breath of the Wild comienza en la E3 de 2011, en la que Nintendo mostró una demo técnica de cómo podría verse el primer Zelda en HD. No supimos más nada hasta la Wii U Direct de 2013, en la que el propio Eiji Aonuma, productor del juego, salió a contarnos que el título estaba en desarrollo y que su objetivo era reinventar la saga, además darle al jugador la libertad que no pudo darle en Skyward Sword.



En la E3 2014 vimos aquel tremendo teaser de Link peleando contra un guardián y disparando con su arco en cámara lenta, con la promesa de ser lanzado en 2015.

En diciembre de 2014, durante The Game Awards, Miyamoto y Aonuma aparecieron para mostrar el primer gameplay del juego, con Link montando a caballo y peleando contra varios enemigos de manera muy similar a lo que ya habíamos visto en el teaser.

En marzo de 2015, Aonuma apareció en un video para informarnos la peor noticia: que el juego se retrasaba de forma indefinida. Según él, tantas ideas surgieron a partir de la presentación que el equipo decidió tomarse todo el tiempo que sea necesario para convertirlo en la experiencia definitiva de la saga.

También alegó problemas con el motor de físicas. Otra razón de peso –que Aonuma no estaba mencionando– era la necesidad de desarrollar una versión del juego para Nintendo Switch, la nueva consola anunciada unos días después durante un evento de negocios.

A fines de 2015 recién pudimos ver algunas nuevas imágenes del nuevo juego, con la promesa de lanzarlo al año siguiente. En abril de 2016, sin embargo, nos desayunamos la horrenda novedad de que el nuevo Zelda no vería la luz hasta 2017. En la E3 de ese año, el fichín fue lo único que Nintendo llevó para mostrar. La reacción del público superó las expectativas. Ese mismo día, Reggie Fils-Aime fue el encargado de revelar el nombre de la nueva entrega de Zelda. Es el primer subtítulo de la saga que no está inspirado en un objeto o elemento de la historia, sino en el mundo abierto y el concepto de libertad que este nos brinda.

Luego de trailers, algunas presentaciones de gameplay en algunos eventos e incluso programas de TV, llegó el día, y The Legend of Zelda: Breath of the Wild fue lanzado para Wii U y Nintendo Switch el 3 de marzo de 2017.

Así comenzó un proceso de reinvención. El auto-salto desapareció, y un botón de salto fue agregado para hacer más divertida la exploración. Link comienza el juego vistiendo ropas muy distintas a las usuales. En lugar de contar con un solo (épico, emblemático) caballo, podemos domar cualquiera que nos encontremos en la naturaleza y registrarlo en un establo para llamarlo luego. En lugar de poder trepar en los lugares que están marcados, como sucedía en juegos anteriores, acá podemos colgarnos de (casi) cualquier superficie.

La lista sigue, pero la clave es comprender lo que Breath of the Wild significa para la saga y para el género.



En otros juegos, podríamos demorarnos una hora en desbloquear el primer avance que nos permita adentrarnos más en la experiencia. En el caso de BotW, no pasan sesenta minutos sin que ya tengamos en nuestro poder todos los poderes especiales que necesitamos. No solo eso, sino que ya vamos a contar con la libertad de ir adonde se nos cante.

El mapa es colosal. Recorrerlo entero es una tarea insana que ni los completacionistas se pueden proponer a la ligera. Si nos vamos a los tecnicismos, quizás sea más pequeño que los de otros juegos del estilo (no parece a simple vista, pero hay muchas teorías en la web y no somos licenciados en topografía). Mas lo cierto es que el mundo está tan lleno de vida, secretos y posibilidades que la sola tarea de caminar de un lugar a otro es garantía de aventura.

En bolas pero libres

Nosotros controlamos, por supuesto, a Link, un joven hyliano que se despierta dentro de un templo luego de un largo sueño de cien años. Lo que ve al abrir los ojos es un mundo hecho trizas, las ruinas de una civilización arrasada por el propio espíritu de la maldad encarnada: Calamity Ganon.

Sobre los escombros del reino de Hyrule, Link no tiene otro remedio que encontrar a la princesa Zelda, recuperar el control de las Bestias Sagradas y enfrentar a Ganon de una vez por todas.

Pero claro, el juego no nos obliga a seguir esta línea de historia. Podemos hacerlo, como ignorarlo. Es más, si nos da el coraje (y la estupidez) podemos dirigirnos directo al castillo de Hyrule y enfrentarnos al villano así, con nuestra remera rasgada y una ramita. No lo aconsejamos.

O podemos, nomás, olvidarnos del paradero de la princesa y de la inminente destrucción de todo lo que alguna vez quisimos y ponernos a buscar los ingredientes para preparar una rica brochette de cangrejos. El juego no nos presiona en finalizar la campaña principal, sino que nos recompensa por salir a explorar, conocer a los distintos pobladores de cada rincón y ayudarlos con sus problemas.

La libertad de acción es tal que todo inconveniente que se nos presente puede ser resuelto de la manera que se nos ocurra, y no hay una sola forma de hacerlo. Incluso en los templos, que aquí dotan al juego de su cuota necesaria de puzzles y a su vez, permiten los viajes rápidos entre ellos, se nos presentarán desafíos diseñados para resolverse usando cierta combinación de ítems, pero que tanto el jugador más avispado como el más distraído pueden terminar resolviéndolo a través una secuencia de acciones muy distinta.

Los poderes que tenemos a nuestra disposición son magnesis (imantar cosas), estasis (detener cosas en el tiempo), crisis (congelar el agua) y las infaltables bombas, ideales para derrumbar paredes secretas o jugar al vóley con los enemigos. Aquí no hay mecánicas de metroidvania: cualquier lugar es accesible en cualquier momento, y es posible que con tan solo estas cuatro habilidades podamos alcanzar cualquier rincón del mapa que deseemos.

Sobreviviendo

En algún momento hay que comer ¿no? En esta aventura, Link puede cazar animales o comprar ingredientes y preparar recetas aprovechando cualquier olla que encuentre sobre el fuego. Solo tenemos que depositar los alimentos en la cacerola, esperar unos segundos y ipum! Las recetas posibles son muchas, y no las revelamos para que las descubran ustedes. Lo único que vamos a decir es que cocinar puede volverse bastante adictivo en el juego. En un punto, dejamos la campaña principal de lado para enfocarnos en conseguir manteca para el risotto, y la conseguimos en el último rincón que se nos ocurrió buscar. ¡Ahí vamos, princesa, espéranos! ¡Llevamos la vianda!

Los platillos que preparamos nos recuperan energía al comerlos, además mejoran algunos de nuestros stats, como la stamina; nos protegen contra el frío, contra el calor; aumentan el ataque, la defensa o la velocidad. Lo mismo puede conseguirse a través de los elixires que, sí, también vamos a tener que preparar nosotros. Los efectos dependen de los ingredientes, y de la cantidad

VOLVER AL 2D

Las primeras pruebas de los desarrolladores comenzaron en un prototipo en 2D, sobre el que probaron las nuevas mecánicas. En los videos de este prototipo que pueden encontrarse en Internet, se lo ve de un estilo gráfico casi idéntico al primer juego de la saga. A través de esta versión preliminar, sus creadores pusieron a prueba los mayores conceptos de mundo abierto que pretendían. Así pudieron ver qué pasaba si talábamos un árbol y lo usábamos de balsa, o que al arrojar un tronco encendido se terminaba incendiando todo.

Tenemos la ilusión de que, el día de mañana, ese prototipo crezca para convertirse en un "Zelda Maker", y que todos podamos crear nuestros propios mapas para compartirlos con otros jugadores. Hey. Podemos soñar.

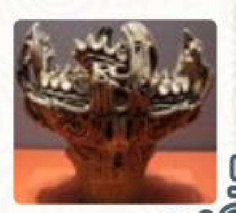


EL ORIGEN DEL LOOK SHEIKAH

En Breath of the Wild, nos vemos rodeados por creaciones tecnológicas diseñadas por los Sheikah, incluyendo la tableta que carga Link y los guardianes que nos amenazan. Al parecer, la inspiración para esta tecnología milenaria está en el propio período Jōmon del antiguo Japón. Esta cultura se inició en el año 14.500 antes de Cristo (por medirlo de alguna manera) y se extendió hasta el año 300 A.C. Fue una época de grandes avances en agricultura y alfarería, y se destacó por grandes creaciones en cerámica, como vasijas y esculturas, con motivos sofisticados. La particularidad estética y el misterio que rodea la era Jōmon es lo que llevó a Aonuma a usarla como base para este aspecto del juego.













que pongamos, pero tenemos que cuidarnos de que los componentes no se neutralicen entre sí. Otra opción es comernos las cosas que encontramos así, crudas, sin cocción, pero van a rendir mucho menos. En la naturaleza hay hongos, hierbas, frutas, verduras, carnes e incluso minerales que podemos usar en nuestra preparación para volvernos chefs expertos. En cuanto a los elixires, será cuestión de recoger cada diente, cuerno, ojo, ala y demás partes que dejen los enemigos que nos iremos encontrando.

Cada región se caracteriza por sus condiciones climáticas. Hay lugares donde el frío extremo puede congelarnos y quitarnos salud en forma progresiva, por lo que debemos protegernos comiendo cosas o vistiendo el equipo adecuado. Lo mismo (pero a la inversa) en zonas demasiado calurosas. Tampoco conviene andar así como así bajo una lluvia torrencial, porque es imposible treparnos a nada. Y si hay una tormenta eléctrica ¡mejor correr a resguardo! El ciclo de día y noche gira en forma constante, lo que potencia la inmersión en el mundo. Hay ciertos enemigos que solo salen de noche, o misiones para las que debemos esperar el amanecer.

La exploración es el aspecto más delicioso del juego, invitándonos a recorrer a pie grandes extensiones de terreno, o simplemente planeando, surcando los aires para apreciar la belleza



visual que se logró combinando realismo con tintes pictóricos.

Rompiendo todo

El combate tampoco se queda atrás en diversión. Podemos llevarlo a cabo "a lo bruto", con simpleza, repartiendo palazos a troche y moche, o podemos profundizar en sus mecánicas de defensa y elusión. La decisión es nuestra. Pero lo que es sin duda genial es que siempre que estemos saltando o en caída libre y apuntemos nuestro arco y flecha, el tiempo se ralentiza para que podamos apuntar con tranquilidad, dando lugar a los momentos más épicos que vamos a vivir en Hyrule.

Los enemigos son variados y están dispersos por todo el mapa. Portan en la cabeza una barra de energía que nos indica que tan cerca estamos de derrotarlos. Tenemos a los secuaces de bajo rango, que generalmente sorprendemos

NO HAY IDEAS MALAS, PERO...







Al momento de pensar ideas para renovar la franquicia, todas las voces fueron escuchadas y ninguna idea fue descartada antes de considerarse. Pero claro, finalmente unos cuantos conceptos no prosperaron por pasarse de delirantes, en general pensados por los artistas más jóvenes. Entre ellos hubo varios rediseños de Link, algunos que lo hacen ver como un personaje sacado de Xenoblade Chronicles, otros con un estilo hiperrealista que hubiese inquietado a más de un jugador, e incluso unos que le daban aspecto de mascota de postrecito para chicos con dientes de rata, jeans y Epona convertido en una moto. En cuanto al mundo que nos rodea, se dejaron afuera la participación de criaturas pequeñas al estilo de los Minish, con aldeas diminutas. Link iba a poder reducirse a su tamaño y vivir aventuras con ellos, pero quizás la complejidad que representaba hizo que terminaran por desestimarlo.

Incluso se barajó la idea de que una invasión extraterrestre apareciera en medio del juego a robarse el ganado, lo que no resulta tan loco si pensamos que algo similar sucedió en Majora's Mask.

CREO QUE ESCUCHO VOCES

Dejando atrás ciertos productos vergonzosos que no forman parte del canon y a los que preferimos no recordar sin un whisky en la mano, los juegos de la saga nunca contaron con actores de voz, más allá de los encargados de hacer los gruñidos de Link y algunas frases mínimas pronunciadas por personajes secundarios.

En el caso de Breath of the Wild, sus creadores pensaron que proveer de voz a los personajes más importantes iba a darle más corazón al juego y profundizar en el aspecto humano. Es por eso que todas las secuencias de video cuentan con actores de doblaje en el papel de los Campeones y de la propia Zelda.

Para que nadie se quede afuera, el juego fue doblado en nueve idiomas, incluyendo inglés, japonés, español, italiano, francés, alemán y ruso. Para escucharlo en el idioma que deseamos, simplemente debemos reconfigurar el idioma de la consola. Eso sí, Link sigue tan mudo como siempre.

acampando y bailando alrededor del fuego, como también a lo que podríamos llamar jefes secundarios. Los combates se pueden dar en cualquier momento, representan un gran desafío y a su vez traen aparejadas interesantes recompensas.

Tenemos un número limitado de armas de mano, arcos y escudos que podemos almacenar en nuestro inventario, y en el camino vamos a toparnos con muchos tipos de armamentos, incluso con piezas icónicas de la saga. Por desgracia, todas se rompen con el uso. TODAS. Y una vez que se rompen, puf (muy pocas se pueden reparar). Por eso es importante cuidar las armas, escudos y arcos, y ser estratégico a la hora de elegir con cuáles quedarnos y cuáles descartar.

El sonido del trueno

El apartado sonoro es otro aspecto destacable. En general, se da prioridad a los sonidos de la naturaleza, que son clave a la hora de cazar o de huir. Pero hay melodías también, y son excelentes, logrando transmitir la sensación que se busca en cada momento.

El juego además cuenta con actores de voz, pero no es su punto más fuerte. Si bien sale airosa, lo cierto que la implementación de esta novedad podría haberse realizado con una calidad mayor.

El regreso del viento

Podríamos escribir páginas y páginas de Breath of the Wild, pero hay un gran problema con eso, y es que gran parte de esta maravilla es salir a explorar, toparse con cada desafío, aprender a abrirse paso en la naturaleza. Por eso sentimos que cada cosa nue-



va que les contamos, es una sorpresa menos que los privamos de descubrir por ustedes mismos.

Para los recién llegados, hay una cantidad de material infinita, que los mantendrá entretenidos por meses y meses aún luego de haber completado la historia principal. Para los más fans de la saga, la cantidad de referencias y detalles ocultos relacionados con los juegos anteriores de la franquicia son incontables y les van a sacar más de una sonrisa. Es la excusa perfecta para comprarse una Switch. Y es la despedida perfecta para la Wii U.

Nuestro consejo: cálcense una ropa decente y salgan a explorar. Trepen una montaña, bien alta. Descansen en las coyunturas. Asómense en la cima, contemplen el paisaje. Arrójense donde vean algo que les llama la atención. Hallen algunos de los miles de secretos del reino de Hyrule. Descubran colores en el viento. Respiren el aliento de la naturaleza. Sean libres.

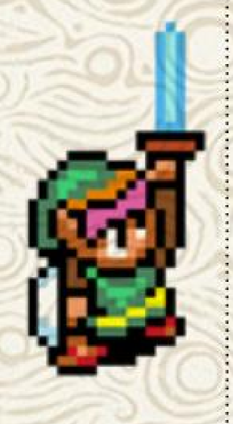
98%

Crisis de los Links Infinitos

LA CRONOLOGÍA DE LA SAGA DEL BELLO DURMIENTE *es un completo caos. Entenderla puede ser toda una aventura épica en sí misma, y acomodar la línea de tiempo de una manera que tenga sentido puede hacer morir de envidia al propio Kojima.*

Atención:* *El siguiente texto está REPLETO de spoilers de TODOS los juegos de la saga. Están avisados.

Al momento de lanzar **The Legend of Zelda** para NES, allá en 1986, dudamos bastante que hayan planeado este mejunje espacio-temporal en el que estamos metidos veinte años después. Aquel fichín que dio inicio a todo contaba con una historia que se podía explicar en apenas un par de líneas del manual: el reino de Hyrule se ve invadido por un villano llamado Ganon, que junto a su séquito roba una de las tres porciones de una reliquia llamada Triforce. Para evitar que se robe el resto, la princesa Zelda toma otra de las porciones y la divide en varias partes (para Osiris que lo mira por TV). De paso, le pide a Impa, su niñera, que busque en el pueblo a una persona tan valiente como para a enfrentarse a Ganon. ¡Y zas! El villano secuestra a Zelda, al mismo tiempo que Impa se topa con el corajudo de Link y lo pone en tema. Así es como, de la noche a la mañana, Link se convierte en el héroe de Hyrule. Link rearma la porción de Triforce, vence a Ganon y salva a la princesa. Fin.



El **segundo** juego de la saga vio la luz un año después. En la **secuela**, Link, ya crecidito, tiene que despertar a Zelda de un hechizo que la mantiene dormida ¡Pero no a la Zelda que conocimos en el primero! Sino a un antepasado.

Al final de la historia, Link completa la Triforce y logra despertarla.



¿Hasta acá vienen bien? Ahora es cuando tienen que prestar atención. Con el subtítulo de **A Link to the Past**, el **tercer** juego de la saga se lanza en 1991 para SNES, y sus creadores se dan cuenta que la narrativa viene siendo como la de un cuento de hadas. ¿Y qué es lo que tienen los cuentos de hadas en especial? Que se reinventan.

Este nuevo Link es un jovencito que vive con su tío en el reino de Hyrule y que un día recibe un mensaje telepático de la propia princesa. Al pobre Link le matan al tío y no le queda otra que convertirse en un guerrero y rescatar a Zelda. Para eso tiene que vencer a un mago que quiere romper el sello que impide el regreso de un hechicero malvado llamado Ganon. ¿De dónde quiere regresar el villano este? Del Mundo Oscuro, lo que antes era el Reino Sagrado pero se encargó de romper todo. El lugar de origen de la Triforce. Un mundo en espejo que se ve (bah, se veía) igual que Hyrule. Así es, agárrense el casquito, porque nos empezamos a meter con universos paralelos. Link va y viene de ambos mundos haciendo un par de mandados hasta que logra enfrentarse a Ganon y recuperar la Triforce, con la que reestablece tanto su mundo actual como el Reino Sagrado. Todos contentos.

Ahora, Nintendo reconoce este tercer fichín como una precuela de los anteriores. Eso quiere decir que este Link y esta Zelda son antecesores a los que conocimos antes. Recuérdenlo.

En 1993 sale **Link's Awakening** para Game Boy, pero de este no vamos a hablar mucho porque a pesar de ser secuela del anterior, transcurre (casi) todo en un sueño.

Cinco años pasan hasta que para Nintendo 64 llega el primer juego en 3D de la saga, con el subtítu-

lo de **Ocarina of Time**. Este nuevo Link es un habitante de Hyrule al que un hada y un árbol que habla lo convencen de ser el elegido para detener la ambición de Ganondorf, el rey de Gerudo, que está intentando hacerse de la Triforce. Con la ayuda de la princesa Zelda, la Ocarina del Tiempo y la Espada Maestra (que viene apareciendo e n todos los títulos), Link obtiene el acceso al Reino Sagrado antes que el propio villano, pero todo era una trampa y termina, sin quererlo, pegándose una siesta de siete años. Con la ayuda de un personaje misterioso llamado Sheik (que resulta ser Zelda disfrazada) Link despierta y corre a rescatar a los sabios capaces de sellar a Ganondorf en el ahora conquistado y corrompido Reino Sagrado. Como el chiste de robarse la Triforce le salió mal, y la misma se dividió en tres partes, Ganondorf usa la pieza de Poder para convertirse en un demonio feo llamado Ganon. Link lo vence igual y los sabios lo sellan en ese mundo, pero Ganon se queda con su parte de la Triforce y jura venganza.

Por si no es obvio a esta altura, estamos ante una precuela de todos los juegos anteriores.

Pero el problema empieza acá: al final del juego, Zelda decide enviar a Link al pasado para que pueda revivir su infancia perdida. Al hacer esto, la princesa crea dos líneas temporales, como para darle un gustito a Flashpoint al gran guiso que es esta saga.

De acá para arriba, micos. **Majora's Mask** llega un año después para calmar la manija, siendo una secuela directa en la que Link visita una ciudad que se resetea cada tres días. Juegazo, pero ya hablamos de este en otro número y no viene a colación justo ahora.

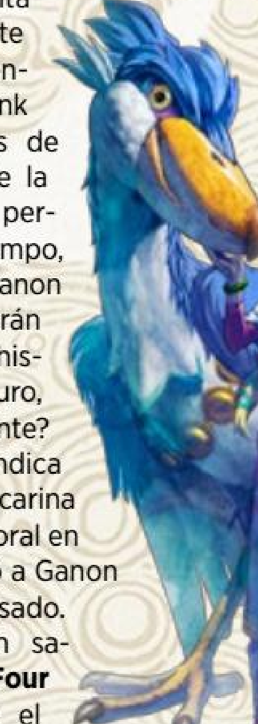
La cosa se complica en 2001 con **Oracle of Seasons** y **Oracle of Ages** para Game Boy Advance (sí, son dos juegos conectados) que aunque no afecta mucho los eventos principales porque Ganon tiene apenas un cameo y encima lo reviven medio crudo, la línea de tiempo oficial lo ubica justo después de A Link to the Past y antes de Link's Awakening.

Si quieren ir dibujando esto en un papelito mientras leen, no nos ofendemos.

A fines de 2002 sale una nueva versión de A Link to the Past, que incluye una nueva aventura multijugador llamada **Four Swords**, que vieeene a ser como otro juego aparte en la saga. Pongámosle. Acá transcurre una historia autocontenida en la que Link se divide en cuatro Links de colores para detener a una criatura llamada Vaati. Lo curioso es que la línea de tiempo oficial lo sitúa en un lugar anterior a Ocarina of Time. Más sobre esto luego.

En 2003 llega **The Wind Waker** a la Gamecube, y con él cambia bastante el panorama. La historia tiene a Link viviendo sus días en un mundo inundado, con múltiples islas formadas y embarcaciones para moverse de un lado al otro. Al tiempo que conoce a la pirata Tetra, le secuestran a su hermana Aryll (qué bajón que es ser familiar de este pibe). Buscándola, se entera que Ganon regresó y que el castillo de Hyrule está enterrado bajo el mar. Tras cartón, Ganon se da cuenta que Tetra ooobviamente es la princesa Zelda reencarnada y la captura. Link junta los ocho pedazos de la porción del Coraje de la Triforce, que alguna vez perteneció al Héroe del Tiempo, y vuelve a derrotar a Ganon una vez más. Ya se estarán imaginando que esta historia transcurre en el futuro, ¿pero dónde exactamente? La continuidad oficial indica que sucede luego de Ocarina of Time, en la línea temporal en la que Link adulto venció a Ganon y luego se las tomó al pasado.

El siguiente juego en salir poco después es **Four Swords Adventures**, en el





que de nuevo hay que encerrar a Vaati, que esta vez está complotando con el mismísimo Ganon. Uno pensaría que este juego es una secuela del primer Four Swords, ¡pero no! Resulta que transcurre en el futuro, pero en la línea temporal en la que Link vuelve a vivir su infancia e impide la corrupción del Reino Sagrado. ¿Se van haciendo el dibujito? Bien.

En 2004 sale **The Minish Cap** para Game Boy Advance, y para nuestra sorpresa se sitúa bieeeen en el pasado, incluso antes de Four Swords. Acá Link tiene que deshacer el hechizo con el que un malvado brujo llamado Vaati petrificó a la princesa Zelda. Exacto, ese mismo Vaati. ¡Hablamos de cientos de años!

En 2006 y, en plena transición de la Gamecube a la Wii, se lanza para ambas consolas el **Twilight Princess**. Acá tomamos el rol de un Link granjero que tiene que ayudar a la princesa Zelda a detener una invasión de un mundo paralelo llamado Twilight. Este mundo está regido por un usurpador del trono de nombre Zant, pero pronto se descubre que está asociado con el mismísimo Ganondorf. ¿Se acuerdan? Era el rey de Gerudo que en Ocarina of Time se quiso hacer el vivo con la Triforce. Pero como esta es la línea de tiempo en la que Link vuelve a su infancia y lo impide antes de que suceda, Ganondorf termina exiliado por los sabios al mundo de Twilight de donde, por supuesto, se escapa. Igual le terminamos ganando otra vez. La continuidad oficial pone a este juego por adelante de Majora's Mask y por detrás de Four Swords Adventures, lo que tiene sentido a su manera.

En 2007 se lanza **Phantom Hourglass** para Nintendo DS, que continúa la historia de The Wind Waker en la línea temporal en la que Ganondorf queda sellado.

A finales de 2009 se suma **Spirit Tracks**, en el que un aprendiz de maquinista llamado Link pasa a buscar un certificado que tiene que firmar la misma Zelda y termina rescatando el reino. La línea de tiempo oficial lo coloca unos cuantos años después de Phantom Hourglass, con un nuevo continente descubierto y el surgimiento de New Hyule.

En 2011 llegó a la Wii un nuevo juego llamado **Skyward Sword**, en el que controlamos un Link que vive en una ciudad flotante llamada Skyloft, donde entrena para ser caballero y vuela en pájaros gigantes. Como de costumbre, Link tiene que rescatar a Zelda, pero esta vez de un demonio llamado Ghirahim que se la lleva al mundo inferior en un plan para revivir al rey supremo de los demonios llamado Demise. Para continua sorpresa de los fans, este juego es una precuela de todos los demás, ya que los eventos del mismo son los que dan lugar a la creación de la Triforce,

Y CON BREATH OF THE WILD... ¿QUÉ PASA?

Bueno, es complicado. En una entrevista, el propio Aonuma dijo que sucedía luego de Ocarina of Time ¿pero en qué línea de tiempo? Quizás una nueva, porque es difícil ubicarlo en las existentes.

Breath of the Wild da todos los indicios de transcurrir mucho, mucho tiempo después de todos los juegos anteriores. Está claro que este Hyrule es el mismo que el de Ocarina of Time, pero venido abajo. Muchos elementos del juego referencian a Wind Waker, pero en esa línea temporal Hyrule ya no existe. Así que, a simple vista, no encaja.

Hay un diálogo que tira Zelda en el que referencia a Twilight Princess, lo que enreda más las cosas. La ubicación de cierto ítem (no entremos en detalles) también nos hace pensar que todo pasa varios años después de Adventure of Link, es decir, en la línea de tiempo en la que Ganon vence al héroe.

A algunos fans nos gusta pensar también que A Breath of the Wild es una especie de amalgama temporal de todas las líneas, pero quizás es que los cómics modernos nos tienen mal acostumbrados. Por ahora, solo queda aguardar una confirmación oficial.

de la Espada Maestra y del reino de Hyrule en los suelos. Ah, también nos enteramos que Zelda es la reencarnación de la diosa Hylia, y que sobre los descendientes de Zelda y Link pesa una maldición dejada por Demise al momento de su muerte, de que siempre serán perseguidos por su furia reencarnada. Sí, claro, hablamos de Ganon.

¡Ya casi llegamos al final, eh! En 2013 sale **A Link Between Worlds** para 3DS, y resulta ser una secuela de A Link to the Past. Pero no es el mismo protagonista, eh. Muchos años después, pero aaaantes del primer fichín de la saga, un nuevo Link, aprendiz de herrero, lucha contra el malvado Yuga que tiene un fetiche con convertir a la gente en pinturas rupestres, y de paso, revivir a Ganon. Con la protección de un hechizo mágico, Link también puede convertirse en pintura y visitar, a través de un agujero dimensional, el reino perdido de Lorule, una versión distorsionada de Hyrule. ¡Ah, como el Mundo Oscuro! Sí, pero no. Este es otro. Lorule tiene su propia versión de la Triforce, su princesa, emm, Hilda, y un alter-ego de Link. Andá a buscarla al ángulo, Doctor Who.

Si se están preguntando porqué A Link to The Past y esta bella secuela no cuadran en las líneas temporales que Zelda creó cuando sopló la ocarina, es porque en efecto, no cuadran. La línea de tiempo oficial publicada en el libro **Hyrule Historia** en 2011 reveló que tanto estos dos juegos como Oracle of Ages/ Seasons, Link's Awakening y los dos primeros juegos de la saga (si no vienen anotando, acá se van a marear) transcurren en una tercera línea temporal, en la que el Link de Ocarina of Time muere a manos de Ganon y aun así, los sabios logran sellarlo dentro del Mundo Oscuro. Tres líneas temporales, señores.

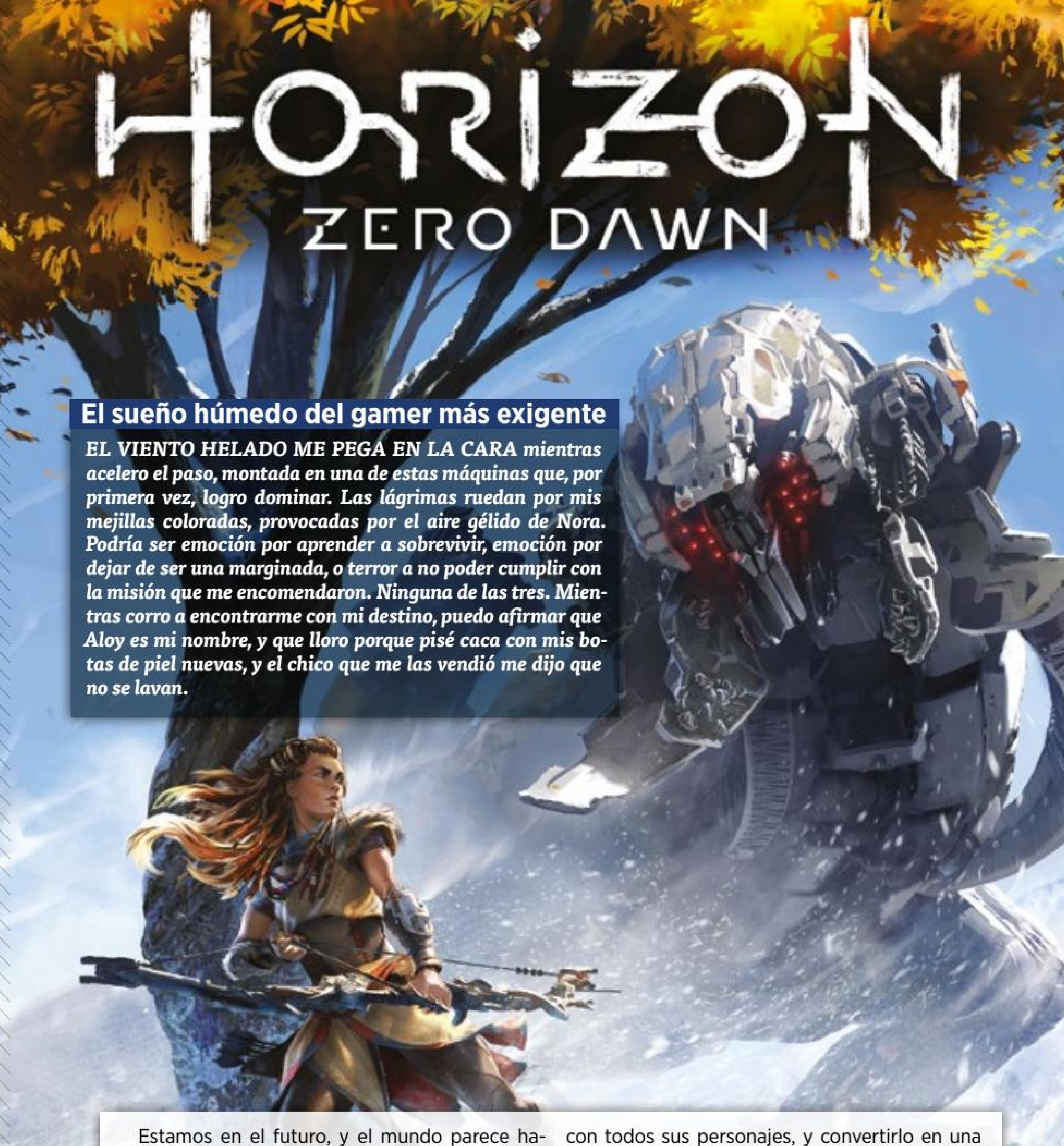
Tri Force Heroes llega en 2015 para 3DS, donde manejamos a tres Links que tienen que salvar al reino fashionista de Hytopia. Pero sus creadores no se ponen de acuerdo en qué lugar de la continuidad se ubica. Salieron a decir que era una secuela de A Link Between Worlds y que es el mismo Link pero disfrazado, lo que suena un poco tirado de los pelos.

De más está decir que no todos los fans están de acuerdo con la continuidad oficial, argumentando que hay varios baches y que acomodarlos de maneras distintas tiene más sentido. Y ustedes, micos lectores, probablemente tienen en sus manos un papelito en el que pueden dibujar su propia cronología, la que mejor les parezca. Esa es la magia que solo el héroe del tiempo puede lograr. [i]





<<<<< REVIEWS >>>>>



El sueño húmedo del gamer más exigente

***EL VIENTO HELADO ME PEGA EN LA CARA** mientras acelero el paso, montada en una de estas máquinas que, por primera vez, logro dominar. Las lágrimas ruedan por mis mejillas coloradas, provocadas por el aire gélido de Nora. Podría ser emoción por aprender a sobrevivir, emoción por dejar de ser una marginada, o terror a no poder cumplir con la misión que me encomendaron. Ninguna de las tres. Mientras corro a encontrarme con mi destino, puedo afirmar que Aloy es mi nombre, y que lloro porque pisé caca con mis botas de piel nuevas, y el chico que me las vendió me dijo que no se lavan.*

Estamos en el futuro, y el mundo parece haber atravesado el apocalipsis. Algo obligó a la humanidad a abandonar las grandes ciudades e involucionar. La vegetación avanzó sobre las viejas ciudades y la fauna mezcla animales con máquinas. Misteriosas criaturas mecánicas recorren las tierras de Nora, vaya a saber uno por qué. La gente volvió a vivir en tribus, y día a día lucha por sobrevivir, sin tecnología, con armas y herramientas rudimentarias.

Temíamos lo peor

Reconozcámoslo. Temíamos lo peor. Cuando Guerrilla Games anunció en 2015 que estaba desarrollando una nueva franquicia, todos fruncimos el ceño. Una cosa es hacer un gran shooter como Killzone y otra, crear un nuevo mundo, con todos sus personajes, y convertirlo en una gran experiencia de mundo abierto. Resultó que Guerrilla Games había empezado a trabajar en Horizon Zero Dawn en 2011, y el resto del equipo se unió al terminar con Killzone Shadow Fall en 2013. Desde entonces, se concentró en darle forma a este ambicioso proyecto que lleva cosechados algunos premios antes de llegar a las góndolas.

En esta aventura, Guerrilla nos pone en las botas de Aloy, una niña al cuidado de Rost. Él la cría como si fuera su hija y le enseña todo lo que sabe acerca de los peligros de Nora. Pero Aloy es curiosa y siempre intenta averiguar quiénes fueron sus padres y por qué ellos tienen que vivir en el destierro mientras otros disfrutan de la comodidad y la camaradería de las tribus. Poco

es lo que saben de la antigua civilización y casi todo lo que conocen gira en torno a fábulas y leyendas.

De chiquita, Aloy cae accidentalmente en una cueva que resulta ser una instalación de los antiguos. Ella sabe que está prohibido, pero buscando la salida encuentra lo que pasará a ser su compañero inseparable. Un misterioso dispositivo al que ella llama Focus. Este minúsculo aparatito funciona como realidad aumentada y le da muchas ventajas a la hora de enfrentarse con las extrañas criaturas mecánicas de Nora. Rost la entrena durante años para participar de una prueba. De ganar, puede dejar de ser una exiliada para vivir en la tribu, y averiguar quién fue su madre. Pero ya sabemos todos que sin un giro inesperado la historia sería demasiado sencilla, por lo que ella pronto pasa de ser una exiliada a una leyenda con una importante misión.

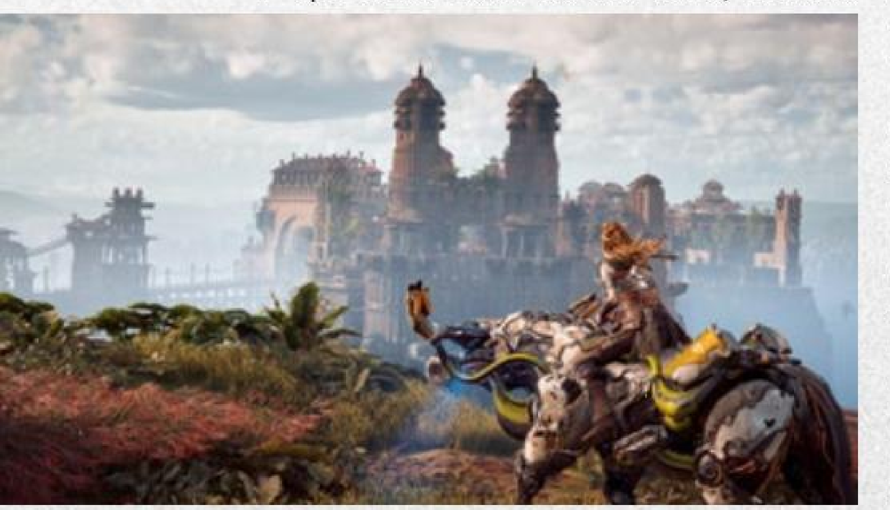
El mecánico cocktail de Guerrilla Games... hic!

Horizon Zero Dawn es un hermoso cocktail de elementos de otros juegos. Al igual que otros títulos de este estilo, Guerrilla opta por poner a nuestra heroína en tercera persona. El gigantesco mundo abierto aparece cubierto de niebla y vamos revelando el mapa al treparnos a enormes dinosaurios mecánicos (Tallneck). El sistema se parece mucho al de Assassin's Creed con sus escaladas, pero Aloy, en lugar de sincronizar, hackea a las criaturas.

El sistema de saves de HZD es muy similar al de Tomb Raider. En lugar de una Lara Croft encendiendo fogatas, tenemos a la combativa pelirroja, que curiosamente, también lucha con arco y flecha.

El paisaje tiene el demencial nivel de detalle de The Witcher, y la imagen de Aloy montada en un Strider nos recuerda a Geralt de Rivia y Sardinilla (Roach, para los que lo jugamos en inglés).

Nuestra pelirroja tiene también algunos detalles de famosas heroínas. Su director Mathijs de Jonge reconoció que se inspiraron en la Ellen Ripley de Sigourney Weaver (Alien), e Ygritte de Rose Leslie (Game of Thrones) con ciertos aires a la actriz Noomi Rapace.



Horizon Zero Dawn tiene todos los condimentos necesarios. Un maravilloso mundo abierto, que puede recorrerse sin tiempos de carga y con una increíble fluidez. El clima es variable, hay días, noches y está lleno de criaturas. La gente de Guerrilla Games se preocupó por crear varias especies de dinosaurios mecánicos, que comparten espacio con el resto de la fauna. Cada una de estas razas tiene su look, su propio carácter y sus fortalezas o debilidades. Los más chicos golpean menos y se pueden sorprender con mayor facilidad, mientras que los más grandes representan una verdadera amenaza, vencerlos es una tarea titánica y un solo golpe puede tatuar la cara de nuestra

* EL CUADRO APARTE DE LOS GRÁFICOS

Guerrilla lo hizo otra vez. Ya lo habían hecho con su último Killzone, pero esto supera todo lo que esperábamos. Saben sorprender gráficamente y saben exprimir al máximo el hardware de la consola. Cuando se trata de Naughty Dog, sabemos que se nos va a volar la peluca, pero esto de Guerrilla Games nos tomó por sorpresa.

Horizon Zero Dawn es el sueño húmedo del gamer más exigente. Se ve tan bien como Uncharted o The Witcher 3 (que son dos parámetros difíciles de igualar). Como dijimos antes, no hay tiempos de carga y podemos hacer que nuestra heroína corra hasta que nos cansemos o una gigantesca criatura mecánica la convierta en abono para plantas. Los paisajes son exquisitos y, si hubiera canastitas virtuales, Aloy se sentaría a hacer un picnic mientras cae el sol. El día tiñe con su luz cada rincón, convirtiéndolos en una postal. El diseño de los personajes es impecable, y aunque por momentos se sienten «plasticosos» y sus gestos no lucen muy naturales, manejan muy bien el cabello, que suele ser el talón de Aquiles de muchos desarrolladores. Sacudir los rulos colorados de Aloy al viento, y que se vea creíble y natural, es todo un logro.

Las bestias mecánicas son maravillosas y el nivel de detalle es una locura. En lugar de hacer un modelo 3D de cada una, eligieron construirlas pieza por pieza para asegurar fluidez en los movimientos y así transmitir esa sensación de vida que tenían en mente. Todo esto corre a la perfección a 30 FPS.

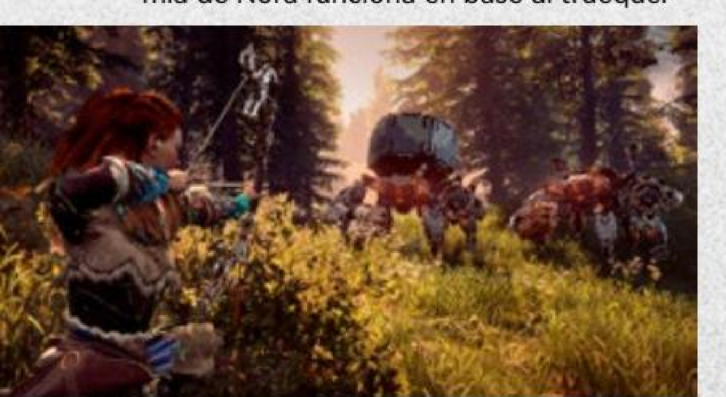




pelirroja preferida en el árbol más cercano.

Pero eso es lo más lindo de HZD, porque obliga a pensar dos veces a la hora de avanzar. Salir corriendo a lo loco con el arco no suele ser la mejor opción. Hay grandes chances de que Aloy termine con la cabeza enterrada en una piedra. Mejor tomarse un par de minutos para planificar una estrategia, observando a cada uno de los enemigos y eligiendo con cuidado el arma. A veces el truco es conducir a las criaturas hasta una sucesión de trampas, o simplemente rodear la zona evadiendo todo contacto. No importa el tamaño de la criatura, siempre hay una forma, y vencer a una de las grandes transmite una sensación de felicidad que no tiene precio.

Acabar con estas bestias es clave. Dan puntos de experiencia que después se traducen en nuevas habilidades para Aloy, y varias chucherías que se utilizan como recursos para mejorar o fabricar armas y municiones, o para comerciar con cualquier mercachifle de los pueblos. Toda la economía de Nora funciona en base al trueque.



La historia principal es enorme como el mapa. Puede llevar alrededor de unas 30 o 40 horas de juego (según las ganas de pasear que tengamos) y a eso podemos sumar la infinidad de contenido disponible en las misiones secundarias. Cada tanto durante las cinemáticas del juego podemos hacer que Aloy tome decisiones y elija qué preguntar. La mecánica es muy similar a la que Bioware usa para Mass Effect y algunas de las decisiones pueden afectar más adelante nuestro destino. No se preocupen, nada grave, solo unas pinceladas de condimento, para ponerle un poco más de picor a nuestro recorrido por estas tierras del futuro.

Gráficamente Horizon Zero Dawn es hermoso, pero eso merece un cuadro aparte.*

La apresurada conclusión

Bueno vamos a decir lo obvio. Hablando mal y pronto, Horizon Zero Dawn la rompe. Guerrilla sale a tomar prestadas algunas cosas y sabe combinarlas con estilo, generando algo propio y maravilloso. Es muy difícil hacer lo que hicieron. Dejar el terreno de confort de un FPS y aventurarse, como Aloy, en algo desconocido. Invertir el esfuerzo de toda la compañía para generar una nueva franquicia fue un gran riesgo, que hoy va a rendir sus frutos. Horizon Zero Dawn es una experiencia que definitivamente no pueden perderse. Guerrilla Games se convierte, contra todos los pronósticos, en un gran jugador. De esos que te clavan un gol al ángulo (y andá a buscarla). [i]

LOS DATOS

- SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- GUERRILLA GAMES
- ACCIÓN, RPG
- PS4

QUÉ ONDA

La nueva y esperada aventura de Guerrilla Games. Una fascinante historia post apocalíptica de mundo abierto.

LO BUENO

La historia y su suspenso, el diseño de los personajes, las bestias mecánicas, los gráficos, y los maravillosos y creíbles rulos colorados de Aloy.

LO MALO

Algunos saltitos entre la cinemática y el gameplay. Poca expresividad con algunos gestos.

Por Sebastián Di Nardo
Moki

90%







Halo Wars 2

Estrategia en tiempo con vértigo real

AÚN UN POCO ATONTADO por el despertar del criosueño, recibo el informe de situación de nuestra nueva Inteligencia Artificial. El panorama no es bueno, pero acá estamos para hacerle frente a la amenaza. Somos la última línea de defensa. Otra vez. Ya se está haciendo vicio, debería plantearme otro oficio. «Lo dije en versito», pienso para mis adentros y, por un segundo, sonrío.

Casi sin meditarlas, las palabras fluyen de mi boca, brindando así el mejor discurso motivador que puedo, dadas las circunstancias desoladoras. Parece tener efecto, el personal de la nave se pone a trabajar con la moral por las nubes. En realidad, estamos en el espacio y las nubes están por debajo de nosotros, pero bueno, se entiende. Me hubiera gustado cerrar el discurso con un «hoy te convertís en héroe» para Jerome-092, nuestro SPARTAN más experimentado. No importa, lo dicho tendrá que bastar. Necesito el apoyo de todos, me enfrento al desafío más grande de mi carrera militar, uno para el cual la Academia de la UNSC no me preparó: hacer frente a un RTS con un gamepad.

¿En qué estábamos?

Temporalmente, Halo Wars 2 se encuentra ubicado casi tres décadas después del primer Halo Wars y apenas después del escándalo que arma Master Chief en Halo 5. Para hacer un poco de memoria, durante el primer fichín somos enviados a investigar actividad Covenant en un planeta en ruinas. Durante la operación de reconocimiento descubrimos que, otra vez, los tipos están trasteando con tecnología Forerunner, especie extinta a la cual los Covenant consideran Dioses. Para que se entienda la relación religiosa de los Covenant con los Forerunner: sería comparable a encontrarnos, en un día de 40°C a la sombra, al inventor del aire acondicionado.

Como es de esperar, la cosa se sale de madre y, para evitar grandes spoilers, digamos simplemente que la Spirit of Fire (nuestra nave de guerra) se queda medio renga, sin poder utilizar su salto hiperespacial. A la deriva en el espacio, la tripulación toma la decisión de meterse en criosueño y esperar que la suerte los acompañe.

Por desgracia, la Suerte estaba atascada en el tráfico de hora pico y llega casi treinta años más tarde. En ese intervalo de tiempo, el Universo cambió y la guerra con el Covenant quedó atrás. La segunda parte de Halo Wars comienza cuando la tripulación despierta cerca del Ark, una instalación que los Forerunner utilizaron para construir los anillos Halo. Una baliza de emergencia los lleva a la superficie del emplazamiento, donde descubren una nueva amenaza que sale de las sombras y... ¡Acción! Perdón, quise decir ¡Estrategia en tiempo real!

¿Me sobran dedos o me faltan mandos?

Llevar un RTS (estrategia en tiempo real) a una consola es toda una movida. Para los fanáticos o aficionados al género, el solo hecho de imaginarse frente a la pantalla con un mando genera una sensación similar a querer rascarse el codo, pero con la mano del mismo brazo.

Sin embargo, ya en la cancha, se percibe que han hecho un muy buen trabajo a la hora de adaptar el género, quizás superando la primera entrega. Aun así, vale aclarar que es posible que el jugador de RTS en PC se sienta algo limitado con el mando. Para dejarlo claro con una imagen: si pudieras jugar contra alguien con teclado y mouse, sentirías que estás yendo a agarrarte a piñas con una mano atada y dos perros «cariñosos» intentando reproducirse con cada una de tus piernas.

No obstante, el jugador aficionado al mando se sentirá cómodo porque, como ampliaremos más adelante, estamos ante un RTS muy bien adaptado en un contexto cargado de acción.

Piedra, papel o Spartan

Halo Wars 2 no se complica con una profundidad que podemos encontrar en otros referentes del género, tales como los Total War, pese a que está desarrollado por la misma empresa. Más bien podríamos decir que se focaliza en el clásico «piedra, papel o tijera» que usan muchos juegos de estrategia. En este caso: aeronaves fuertes contra vehículos, vehículos fuertes frente a infantería, infantería fuerte contra aeronaves.

Otra particularidad es su ritmo. El juego está pensado para ser rápido y concentrarse en los enfrentamientos. La obtención de recursos es sencilla y prácticamente se limita a regular el ritmo de producción o construcción. Además, no existe la necesidad imperiosa de salir a buscar nuevos yacimientos, ya que son inagotables.

De la misma forma, tampoco intenta complicar con la planificación de estructuras. Pedir un combo en una cadena de hamburguesas en la vida real tiene muchos más ángulos a considerar que plantearse la distribución de la base en este juego. Simplemente contamos con posiciones preasignadas en su perímetro donde podemos emplazar las otras estructuras complementarias.

Estos detalles no se traducen en que el juego tire por la borda el componente estratégico, ni en un predominio del «rush». Lo que ocurre es que muchas misiones, o pasajes de éstas, tienen un guión muy enfocado a la acción o a la toma inmediata de decisiones. De una u otra forma, el juego nos empuja a que nos movamos y seamos dinámicos, ahorrándonos algunas de las preocupaciones clásicas del género.

Avanzada la campaña se percibe un ajuste en la dificultad que demandará un poco más atención a la estrategia de movilización de tropas y el orden de construcción de instalaciones y unidades. El juego nunca pierde agilidad, pero tampoco gana una gran profundidad en nociones estratégicas pesadas. Queda en un punto intermedio en el que logra agradar a un público más amplio.

Los modos de juego

La campaña del juego engancha desde el primer momento por su fluidez, sus escenas en CGI y su progresión, tanto en historia como en dificultad. Un detalle es que puede jugarse en forma cooperativa, lo cual agrega diversión y rejugabilidad. La historia es muy buena e interesante para el fan de la saga, no solo por continuar y ampliar la mitología e historia, sino porque además contiene decenas de guiños y referencias. Es cierto que el recién llegado se puede llegar a sentir algo perdido con referencias a entidades o personajes clásicos del Universo. En el peor de los casos, dichas referencias no le suman nada y lejos están de restarle.

Luego, tenemos cuatro modos multijugador muy ágiles, en consonancia con el ritmo de la campaña. Estos admiten hasta seis jugadores, donde los encuentros suelen ser cortos, frenéticos y muy divertidos, sin descuidar la estrategia y el trabajo en equipo, pero relegando muy a segundo plano la defensa.

De esos cuatro modos, el modo Blitz es sin dudas la estrella de rock. Es una mezcla de MOBA con juego de cartas coleccionables, que iremos activando para obtener ventajas y unidades. La energía necesaria para poner en juego las cartas la obtenemos de recursos que caen con cierta frecuencia, los cuales debemos destruir y capturar. Al mismo tiempo, debemos asegurar y mantener el control de al menos dos de tres áreas especiales. Controlar la mayoría de las zonas nos otorga puntos a lo largo del tiempo y detiene la sumatoria de puntos del rival.

Desde ya, las partidas de Blitz terminan siendo a todo vértigo, no solo por el hecho de capturar, defender o recapturar zonas, sino porque además deberemos ir sin demora a conseguir recursos energéticos antes de que se los quede el rival. Con la posibilidad de armar nuestros propios mazos y adquirir nuevas cartas (tanto como recompensa in-game como con dinero real), la rejugabilidad del Halo Wars 2 se va por las nubes. No les extrañe que en breve veamos este modo como uno de los preferidos para eSports.

Sacándole brillo a las armaduras

Lo hemos dejado para el final, pero no por ello es menos destacable su apartado gráfico y sonoro, que es de altísimo nivel, siempre guardando relación con lo que se suele ver en un RTS. Las escenas en CGI la rompen y contribuyen enormemente a la narrativa. La banda de sonido, como siempre en la saga, está acorde a la gran calidad que año tras año viene ostentando.

Conclusión

Halo Wars 2 es una delicia que se acerca a todos los públicos, sean o no amantes de la RTS, fans o no fans de la saga Halo. Los modos multiplayer auguran longevidad, en particular el Blitz, que promete horas de una adicción de la que va a resultar complicado salir. [i]

LOS DATOS

- MICROSOFT STUDIOS
- 343 INDUSTRIES & THE CREATIVE ASSEMBLY
- RTS
- XO, WIN 10

QUÉ ONDA

Toda la potencia mitológica del Universo HALO, pero visto desde arriba y en chiquitito. Y RTS, claro.

LO BUENO

Cumple con creces la difícil tarea de hacer grato jugar un RTS en consola. Todo tiene un gran nivel, pero el modo Blitz es brillante.

LO MALO

En pos del dinamismo, deja relegados ciertos conceptos estratégicos que alguno puede extrañar.

Por Gustavo Sobrero

85%



Resident Evil 7: Biohazard

¿Quiere acompañar su combo de horror con pañales?

ESTACIONO EL AUTO EN EL TERRENO FANGOSO de una plantación de Dulvey, en las afueras de Louisiana. Estoy buscando a Mia, mi mujer. La última vez que hablamos, me dijo que estaba cansada de ser una niñera. Lo próximo fue un mensaje desgarrador pidiéndome que me aleje. Ya van tres años sin saber nada de ella, pero yo sé que Mia está acá. Mi nombre es Ethan Winters y vengo a llevarme a mi esposa, cueste lo que cueste.

En marzo del año pasado se cumplieron 20 años desde que el primer episodio de Resident Evil golpeara nuestras retinas. En aquel momento era el delirio de esas revolucionarias consolas hogareñas color crema, conocidas como Playstation. Resident Evil (Biohazard) contaba las desventuras de Jill Valentine y Chris Redfield que, como miembros de S.T.A.R.S, investigaban la desaparición de sus compañeros. Y terminaban atrapados en una mansión infestada de zombies en Racoon City. Desde entonces, esta saga volvió a golpear a nuestras puertas unas 28 veces contando sus nuevas versiones, spin offs y remasterizaciones, cosechando opiniones muy dispares. Al igual que en el cine, es una saga que parecía haber perdido el norte. Resident Evil 7 es un intento por volver a las raíces de todo lo que asusta, en un género en el que ya vimos CASI todo.

La aterradora historia que nos tomó por sorpresa

En esta oportunidad nos ponemos los zapatos de Ethan Winters, un tipo que busca a sus esposa Mia, que lleva tres años desaparecida. La vio por última vez en un escalofriante video en el que le pide que por favor se mantenga al margen. ¿Al margen de qué? ¿Qué pasó con ella? Es lo que está a punto de descubrir, ignorando la advertencia de su esposa.

Estaciona su auto en Dulvey, Louisiana y se aventura en una vieja y desvencijada casona con la esperanza de dar con Mia. Mientras los débiles rayos de sol del atardecer dan sobre el frente de la casa, el sonido ambiente y el tremendo detalle gráfico nos hace entrever que cuando la noche caiga, no vamos a pasarla muy bien. Pero el amor es más fuerte y nuestro héroe decide entrar en la casa. El interior no puede ser menos alentador. Apenas llega luz del exterior y nuestros pasos hacen rechinar la madera del piso. Ethan está notablemente nervioso y eso no nos transmite mucha seguridad. En el sótano encontramos a Mia, pero al liberarla luce como poseída. Su cara y su voz cambian y nos ataca con todo lo que tiene (¡Y claro! Tampoco nos lo iban a poner tan fácil).

Después del primer ataque, se recupera y vuelve a la carga. Mia parece salida de El Exorcista. A duras penas logramos escapar, para caer en las garras de un tipo mucho peor que nos deja fuera de combate con un golpe. Quedamos inconscientes, y somos arrastrados hasta otra casa. Al despertar, la escena es dantesca. Atados a una silla, presenciamos una particular cena entre nuestros captores. Jack parece ser el padre (a quien por supuesto ya conocimos), Lucas su hijo y Marguerite su mujer. Sentada en una silla de ruedas, una extraña y escalofriante anciana nos mira, casi ausente. Estamos jodidos. La aventura recién comienza y nosotros ya cambiamos nuestros pañales varias veces.

En nuestros zapatos hay materia fecal y no es de perro

Capcom acertó en casi todo. Sentían que el rumbo de la saga se estaba perdiendo y cuanto más grandes eran las pretensiones, más se atomizaban las hermosas y terroríficas sensaciones de los primeros Resident Evil. Decidieron volver a las raíces y contar una historia más chica, con locaciones más controlables y efectivas a la hora de jugar





con el terror. Otra vez volvemos a una vieja casona, donde no abundan las armas para defendernos y sobran las sorpresas y los sustos. Resident Evil 7 toma prestados además algunos elementos que han sido muy efectivos en otros fichines del género, y lo hace con mucho estilo. La historia está contada en primera persona, y nos recuerda un poco a Outlast. No se empatiza con el personaje, se siente. Cada vez que Ethan es golpeado, es como si nos golpearan a nosotros y cada vez que es víctima del pánico, somos nosotros los que queremos salir corriendo.

Pero como su destino está en nuestras manos, hay que resistir. Lo maravilloso de RE7 es que deseábamos que fuera bueno, pero no poníamos las manos en el fuego por él, pese a lo prometedor que se veía. Cuanto más alto va el hype, más dura es la caída. Pero RE7 no solo no cayó, siguió subiendo. Ya en los primeros minutos nos damos cuenta de dos cosas muy importantes:

1) Este juego realmente asusta.
2) La vamos a pasar muy mal.

Esas son buenas noticias.

La técnica del horror

RE7 no solo se ve bien, se ve casi real. Y esto no es casual. Capcom necesitaba transmitir en todos los sentidos posibles el horror y la desesperación. Para que las desventuras de Ethan se vieran más reales utilizó una técnica llamada fotogrametría. Una compleja técnica de medición de coordenadas 3D, que utiliza fotografías junto con puntos de referencia topográficos. Algunas cosas fueron creadas en la realidad para luego pasar al mundo virtual mediante esta técnica. El resultado es en absoluto aterrador. Las texturas, las luces y los espeluznantes rincones de la casa parecen increíblemente reales y los personajes se sienten de carne y hueso. Lo único extraño es el pelo de Mia, que por momentos tiene más vida que las criaturas.

Del horror al amor en un puñado de líneas

Capcom aprendió una lección y supo capitalizarla. Vio con claridad los instrumentos que desentonaban en su sinfonía de horror y reescribió sus partituras. Resident Evil 7 es una obra maestra del terror. Una escalofriante experiencia que no podemos evitar si nos jactamos de amantes del género. Lleno de sorpresas, puzzles y sobresaltos, Resident Evil 7 vuelve a poner a la saga en la cresta de la ola. ¿Cuál es la mejor plataforma para jugarlo? Si tenemos una PC, es increíble en lo gráfico y con más opciones. Si lo jugamos en PS4, es fantástico y tenemos el opcional de Playstation VR que lleva el horror a otro nivel. Si lo juegan en Xbox One, pueden disfrutar del beneficio de Play Anywhere y jugarlo tanto en consola como en una PC con Windows 10, porque las partidas se guardan en la nube. Jueguen donde lo jueguen, si lo van a hacer, les damos una lista de cosas que necesitan para disfrutar de la experiencia al máximo:

1) Jueguen con la luz apagada... si son guapos.

2) Si creen que nada puede asustarlos, pongan en práctica el punto 1) con auriculares.

3) Si creen que son Wes Craven, el amo del terror, juéguenlo con VR.

4) Si son de humita y se asustan con una cucaracha, vayan comprando pañales para adultos. Créannos, los van a necesitar. [i]

LOS DATOS
- CAPCOM
- CAPCOM
- SURVIVAL HORROR
- PS4, XO, PC

QUÉ ONDA
Por fin un Resident Evil que nos pone la piel de gallina.

LO BUENO
La historia, el detalle gráfico, el sonido, la historia y la experiencia en general. Una gema que no hay que perder.

LO MALO
El pelo de Mia tiene en general muy mal comportamiento. Tan malo como el carácter de Eve.

Por Sebastián Di Nardo
Moki

88%



Yakuza 0

Nunca estuvo tan bueno ser malo

EN SU TIERRA NATAL ES CONOCIDO COMO RYŪ GA GOTOKU ("como un dragón"). Yakuza es una de esas franquicias que nunca lograron obtener en nuestras pampas el nivel de reconocimiento y popularidad alcanzada en Asia. Esta nueva entrega de la saga arriba en el momento justo, dándole la oportunidad a los que perdieron el tren, de subirse de una buena vez a este vertiginoso viaje de la mafia japonesa. Y créannos, una vez arriba, no se van a querer bajar.

Concebido para el mercado japonés, fue una obra que nació de las entrañas del país del Sol Naciente, con un bagaje cultural tan típico de la región que resultó en mayor medida indiferente para el público extranjero, excepto para aquellos pocos que mostraran algún interés en el folklore y costumbres de Japón.

Sumado a eso, los problemas de localización, demoras infinitas y censura, contribuyeron a que los jugadores de Occidente ignoraran semejante joya de la industria; y cuando finalmente empezó a llamar la atención en el resto del mundo, había tantas secuelas que ya era difícil abordar el universo de la saga.

Yakuza 0, como bien delata el título, se ubica antes del primero –17 años según su cronología, para ser exactos–, y funciona como una precuela de la saga.

Nos encontramos en 1988. No hay nada parecido a Internet. Los teléfonos públicos abundan. Las calles están saturadas de basura y las luces de neón alumbran el lado más oscuro de la noche. Es una época de vicios, excesos y sobredosis de dinero. La economía local se encuentra regida por la burbuja especulativa financiera, y el mercado inmobiliario es sinónimo de riqueza y progreso.

En este contexto, nos encontramos con dos jóvenes veinteañeros. Kazuma Kiryu y Goro Majima son apenas unos novatos que están iniciando su carrera como mafiosos con un prometedor futuro por delante. Pero todo se va a complicar de la peor forma. Kiryu es acusado por un homicidio que no cometió, y tiene solo unos días para probar su inocencia encontrando al verdadero culpable. Mientras que Majima, expulsado de su clan y atrapado en la rutina de un civil normal, va a hacer lo imposible para retornar a su vida de yakuza.

Sistema de pelea

Yakuza 0 incorpora una importante lista de novedades y mejoras. Para empezar, el sistema de batalla presenta un interesante lavado de cara. Tanto Kiryu como Majima van a tener, cada uno, tres distintos estilos de pelea que podemos alternar en cualquier momento con un solo botón. Diferenciados por ser uno más equilibrado, otro más rápido pero débil, y un último de fuerza brutal pero lento, esta variación de formas nunca permite que el juego caiga en la monotonía. Asimismo, le introduce un valor táctico significativo porque vamos a tener que medir bien en qué momento usar cada movimiento (incluso dentro de una misma pelea), ya que no todos los estilos son eficaces contra los diferentes enemigos.



El juego deja de lado los puntos de experiencia para reemplazarlo por dinero. Ahora, cada vez que finalicemos un enfrentamiento, vamos a recibir como recompensa grandes cantidades de yenes. Es por eso que en esta ocasión los árboles de habilidades de los personajes se desarrollan con la misma plata in-game.

Este extraño cambio de modalidad está justificado por dos razones. En primer lugar, porque el fichín maneja unas cantidades de dinero grotescas –incluso para un videojuego– en consonancia al contexto histórico en que nos sitúa el argumento, que nos ayuda desde el comienzo a ponernos en tono. Y segundo, porque resuelve de forma muy inteligente una de las trabas de las entregas anteriores, permitiéndonos disfrutar de entrada del mundo abierto al máximo.

Si creen que esto ocasiona un desequilibrio en el juego, ¡están muy equivocados! Porque hay tanto para hacer e invertir en Yakuza 0 que el flujo de plata nunca se queda corto.

El mundo

En Yakuza 0 vamos a poder recorrer dos barrios clásicos de la serie: Kamurocho, una representación ficticia de Kabukichō y distintas zonas rojas de Shinjuku; y Sotenbori, inspirado en Dōtonbori, una de las áreas más famosas de Osaka. Para cualquier seguidor de la saga, es posible que al principio esta nueva entrega le sepa a poco, teniendo en cuenta que en Yakuza 5 controlábamos a cinco personajes distintos y teníamos cuatro locaciones diferentes a disposición. Pero lejos de ser más pequeño, Yakuza 0 aprovecha la diferencia de magnitud para condensar mejor todo el contenido y explotar al extremo cada centímetro del juego.

El mundo de Yakuza 0 es impresionante. Si bien es mucho más pequeño que el de un GTA, la diferencia de extensión no condiciona para nada el volumen ni la calidad. Los distritos de Kamurocho y Sotenbori están tan bien recreados que pareciera que tuvieran vida propia. Los carteles, los locales, el comportamiento de la gente, los recovecos y pasillos escondidos, y el diseño meticuloso que hace que no haya dos esquinas iguales. Hay tanta diversidad comprimida en los mapas que nunca nos vamos a cansar de recorrerlos.

Por supuesto, todo esto no sería posible sin las maravillosas sidequests que se llevan todos los aplausos. Sin ser muy prolongados para no abrumar al jugador, tenemos un total de cien (¡100!) misiones secundarias que vamos a ir descubriendo a lo largo de la aventura. Hilarantes y originales como pocas se ha visto, la calidad y variedad de estas misiones hacen de este fichín algo único.



Sumado a las sidequests, el abanico de minijuegos que este título nos ofrece es cosa de no creer. Bowling, pool, dardos, baile, karaoke (todavía tengo las melodías sonando en mi cabeza al escribir estas líneas), pesca, carreras de Scalextric y tantos más que no podemos enumerar porque no entran en una review. Y la frutilla del postre: podemos ir a los arcades y jugar clásicos de Sega como Space Harrier y Out Run. Y no hablamos de demos, no señor, sino de los fichines completos. Yakuza 0 tiene juegos, dentro de juegos, dentro del juego.

Aunque todo este contenido parece abrumador, está tan bien implementado que nunca va a significar un obstáculo para nuestra aventura. Las sidequests no son para nada intrusivas y otorgan de vida propia al mundo de Yakuza.

Con lo cual, si queremos enfocarnos solo en la historia principal, podemos hacerlo tranquilos y disfrutar durante aproximadamente 30 horitas. Pero si nos ponemos en plan complecionista, las horas de juego ascienden a una centena.

Sin duda, dados los tiempos que corren, ver un videojuego con tanto material extra incluido es en extremo insólito. Cualquier otra empresa hubiera extraído el contenido adicional y lo habría vendido por separado como DLC. Es admirable como SEGA echó de entrada toda la carne sobre el asador para ofrecernos una experiencia lo más completa posible.

Kiaaaaaaaaaa!

Tal como lo grafica el cero en su título, este Yakuza es un juego redondo. No solo por lo que incorpora, sino porque pule varias de las asperezas de la entrega anterior. Sobre todo en la historia, que está mucho mejor llevada.

No es perfecto, pero sus pequeños fallos se pierden como islas en un océano de virtudes.

Si nunca jugaron la saga, este es el momento ideal para comenzar. Porque Yakuza 0 es una fiesta, y están todos invitados. [i]

LOS DATOS
- SEGA
- ACCIÓN, AVENTURA, SANDBOX
- PS4, PS3 (SÓLO EN JAPÓN)

QUÉ ONDA
Divertido, enviciante, dramático e hilarante cuando se lo propone. Yakuza 0 tiene demasiado picor en un solo Blu-ray.

LO BUENO
Es como ir a Japón sin subirse a un avión.

LO MALO
¡Que haya tardado tanto en llegar a Occidente! No está en español y precisa de un buen nivel de inglés para seguirle el ritmo.

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

93%

Mass Effect: Andromeda

Problemas en la galaxia de al lado



***MASS EFFECT: ANDROMEDA SE SIENTE** como Mass Effect. Así que el temor que había antes de su lanzamiento se disipa a velocidad luz. En muchos otros sentidos, también es un genuino Mass Effect. Como dato menor, BioWare se lleva modelado y animación a marzo. Los humanos caminan como recién bajados del caballo.*

Y es increíble cómo la gráfica puede influir en los ánimos del que juega, y enardece los análisis críticos. No faltan, en estos nuevos tiempos, los youtubers que hacen su negocio escupiendo veneno cada vez que pueden. Se sabe que la crítica negativa paga bien, y la positiva levanta sospechas. ¿El reviewer está comprado, o es un imbécil?

Lo cierto es que, al empezar el juego, asombra lo fulero de los personajes humanos –en especial los modelos femeninos– y da risa, o bronca, debido, pensándolo bien, a que nos estamos acostumbrando a la perfección de otros juegos AAA modernos, que acarician el fotorrealismo. En verdad, Mass Effect siempre fue así. Los personajes caminan como muñecos en algunos momentos. Pero en otros, la animación cumple y está tremenda, como en las posturas y gestos.

Curioso es que, a medida que progresa la historia, también mejora la animación, como si los desarrolladores se hubiesen ido haciendo más cancheros con el tiempo (cosa nada inusual). Sin embargo, la primera impresión es la que cuenta, y uno se pone a la defensiva. Peor cuando el héroe central anda con el casco que le pusimos pero no lo tiene en las secuencias de interacción con los otros personajes. Son detalles que arrancan al jugador de su «suspension of disbelief». Cabe reforzar la idea de que el problemón gráfico es cosa de humanos. Los alienígenas se ven tan fantásticos como siempre. Lo mismo con los escenarios, máquinas, naves estelares, estaciones orbitales, planetas, cualquiera de los cientos de elementos que forman el juego, incluyendo la música, que acompaña bien lo que se supone una ópera espacial. El diseño es impresionante. En medio de tanta cosa a veces uno tiende a pasar por alto el tremendo laburo de arte y conceptualización de juegos como este.

Pero vamos a lo importante: ¿Andromeda es buen juego? Como se puede ver en el puntaje, es simplemente bueno. No es muy bueno, pero tampoco es mediocre, ni mucho menos malo. Es un sucesor digno de la trilogía original, mejor en muchos aspectos como en el combate, ahora más dinámico y abierto por la conformación de los escenarios. También porque hay un montoncito de mundos que funcionan en modo sandbox; es decir, que se pueden recorrer libremente haciendo misiones primarias y secundarias. Estas últimas no convencen a quien escribe, ya viejo, cansado y sin tiempo que perder: son de esas «misiones de cadete», que te hacen ir a buscar una pavada y dar vueltas durante horas por los mismos páramos donde, además de andar en un vehículo a lo GTA, no hay mucho que hacer. Eso sí, es hermoso acelerar entre dunas, montañas de hielo o selvas delirantes. Misiones de cadete espacial, les decimos, porque te hacen ir y venir de un sistema solar a otro, soportando una secuencia automatizada muy bonita y lograda, pero que por repetición cansa a los viajeros estelares. En momentos en que escribimos este análisis, EA mandó patch que permite saltarse los saltos hiperespaciales, perdón la redundancia, y además injerta mejores ojos a los personajes humanos, que por ahora parecen Chuckies o, todavía peor, cadáveres.

Mass Effect siempre tuvo como uno de sus fuertes la cuestión narrativa. Es un universo inmenso, poblado por distintas especies y culturas. Parte del goce es explorar la historia de sus personajes y problemas

que viven. Y en eso Andromeda mantiene la épica, con muchas referencias al pasado. La idea detrás del juego no es nueva, pero los detalles son preciosos. Lo que se plantea es la colonización privada de Andromeda, galaxia vecina a solo dos años luz de distancia pero que requiere un viaje de seiscientos años en hibernación. Llega primero una avanzada para construir una especie de Citadel, núcleo administrativo y gubernamental (no se explica cómo logran hacerlo, porque la cosa tiene el tamaño de un pequeño país). Casi dos años más tarde, deben arribar cuatro arcas, una por especie, transportando veinte mil colonos hibernados cada cual. El problema es que solo llega el arca humana, porque Andrómeda no recibe a nadie con los brazos abiertos. A partir de ahí, la cosa es investigar qué pasó, buscar las arcas perdidas y obtener recursos para ir despertando a los colonos en forma segura.

El protagonista, que de nuevo puede ser hombre o mujer a elección, es el vástago del Pionero de la nave humana, es decir de su capitán. El concepto de Pionero es muy interesante, y se ve que los muchachos de BioWare estuvieron estudiando los procesos de colonización reales para proyectarlos en lo que sería emigrar a otra galaxia.

En suma, Mass Effect: Andromeda se siente como un juego de la saga. En las partes de sandbox es como un Borderlands, en la de combate parece Gears of War, en la de recolección de recursos es como... No Man's Sky. Muhahaha. En general, claro, es un juego de rol. El sistema de progresión es amplio, y permite volcar la especialidad del héroe central a donde uno quiera, sin encasillarlo por completo, siempre que logremos boxearnos con la interfaz. Y el sistema de relaciones personales está ahí, un poco menos interesante. Las conversaciones tienen un dial de opciones, que no parecen cambiar demasiado lo que pasa. Como antes, se puede entablar romance entre especies y géneros más o menos libremente. Lo que le pareció a este cronista es que resulta más fácil el amor homosexual que heterosexual, pero es algo que no hemos podido comprobar científicamente.

¿Se puede importar un personaje de la primera trilogía? Se puede. ¿Hay mucho para hacer? Muchísimo. ¿El sistema de recolección de minerales sigue ahí y es un embole? Sigue ahí, bien odioso. ¿La historia es profunda? Sí, aunque no tanto como antes. Requiere exploración también profunda, y desde luego, es cuestión de gustos. Pero digamos que si nos agradó la trilogía anterior, Andromeda cumple y eso a pesar de ser un planteo diferente, esto de colonizar otra galaxia. ¿El combate? Hermoso, en especial cuando se ha progresado en biótica y ya se tienen poderes muy locos para complementar el arsenal. En ese sentido, es mucho pero mucho mejor que antes.

El multiplayer grita festival de tiros y cohetazos. Está muy bien, pero sin duda no es un motivo fuerte de compra. Si van a invertir unos morlacos espaciales en Mass Effect, será por todo lo demás, y porque adoraron la saga original. Recién llegados: jueguen primero en la Vía Láctea (Mass Effect 1, 2 y 3) antes de dar el salto a Andromeda. [i]







LOS DATOS
- ELECTRONIC ARTS
- BIOWARE
- RPG
- PS4, XO, PC

QUÉ ONDA
Un nuevo Mass Effect con un planteo muy interesante y efectivo.

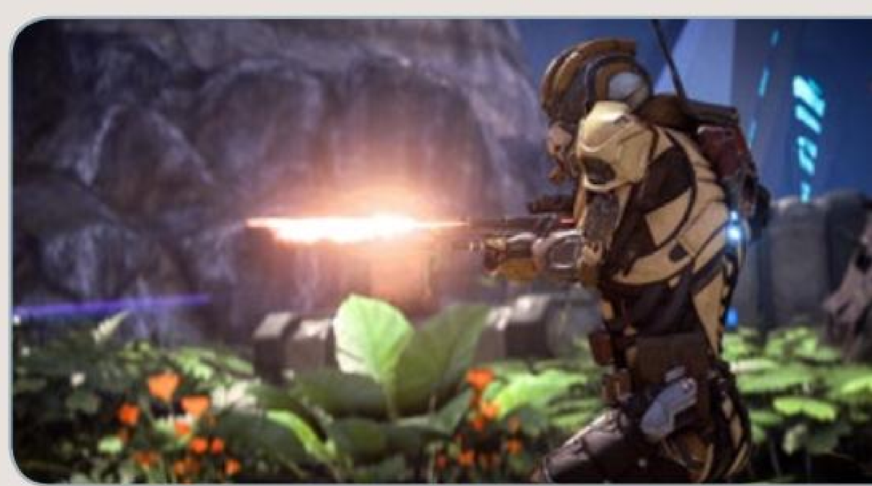
LO BUENO
Se siente como una combinación de Mass Effect, Borderlands, Gears of War y No Man's Sky. Buen setting, buena historia, buen multiplayer.

LO MALO
Mediocre modelado y animación de humanos. Misiones sandboxes. Menos profundidad en los diálogos y en la consecuencia de estos.

Por Durgan A. Nallar
Dan

60%







Dark Souls 3: The Ringed City

El alma de la (¿última?) fiesta

HACE 8 AÑOS TE VI POR PRIMERA VEZ, ***tiempo antes de que cambiaras tu nombre y mantuvieras tu apellido. Dicen que la primera impresión es la que cuenta... la verdad es que, de entrada, me caíste pésimo. Pero había algo enigmático en vos, algo que me atraía de manera profunda y que no comprendía, aun cuando pisoteabas una y otra vez mis exiguos progresos por conquistarte.***

Lo reconozco, pasó poco tiempo hasta que mi faceta masoquista tomó el control. Comencé a disfrutar del dolor, de ese abuso psicológico que llegaba sin previo aviso. Fuiste un desafío y me obsesioné con entenderte, con dominarte. No me hablabas, no me explicabas nada. Tardé en darme cuenta de que, en los mínimos detalles y las pequeñas cosas que ibas dejándome por el camino, me estabas contando tu historia. Y me enamoré de ella y, a través de eso, me enamoré de vos.

Te acompañé en cada uno de tus cambios. Con el tiempo, te hiciste más dócil, más transparente. ¡Si hasta tuviste un período "victoriano"! ¡Qué salvaje estabas en esa etapa! Y aunque usaste otro nombre para despistar, seguías siendo vos. Nunca perdiste esa cuota de misterio, de nostalgia. Siempre con esa tan personal y única impronta, boyando entre la pesadumbre y la melancolía.

Hoy, nos decimos adiós. Es tu historia la que llega a su fin, no la mía. Vos, finalmente tendrás tu merecido descanso, glorioso, saliendo por la puerta grande. Yo... simplemente no voy a olvidarte. Donde quiera que vaya, te llevaré en un rincón de mi Alma Oscura.

Viaje al Centro del Fin del Mundo

The Ringed City es el broche de oro de la saga Dark Souls. Es un buen DLC en términos de contenido y duración, en especial teniendo en cuenta el antecedente previo de Ashes of Ariandel. Sin apurar las cosas, tratando de exprimirlo y dejando afuera la variante PvP, (para lo cual se incluyen dos arenas), tenemos alrededor de 7hs.



Sin dudas, un elemento destacable son las peleas de Jefes. En total, son tres, aunque existe una más opcional, siendo esta última la más dura de todas. También incluye la posibilidad de unirse a un nuevo pacto, en el cual seremos invocados como "Lanza de la Iglesia", con el fin de romperle bien las almas a otro jugador mientras está intentando superar a uno de los jefes. Clásico Souls.

Si bien el diseño de los niveles tiene una calidad despareja al comienzo, no demora mucho en mejorar. Claro que el juego tampoco demora mucho en terminar pero, en la visión global, no deja de ser apenas un pequeño detalle. Los enemigos a enfrentar, por el contrario, están dentro de los parámetros de alta calidad de un Souls, tanto en su dificultad como en su diseño. La pelea opcional apenas llega rozando a la vara de lo que esperamos de un "Jefe Souls", pero tampoco es como para rasgarse las Túnicas del Invocador.

Adicionalmente, tenemos una apreciable cantidad de nuevas armas y sets para reunir, como también anillos con nivel aggiornado al DLC. Esto hará que los coleccionistas demoren un poco más en completar todo lo



que hay que hacer, dependiendo del grado de su TOC. También se agrega una línea de historia de un (¿nuevo?) personaje... que lo dejamos ahí, pero les adelantamos que es una “simpática” sorpresa.

Has vivido

Dark Souls cierra su telón, pero no se vayan a pensar que Lord Gwyn bajará de los cielos montado en un pony rosa para explicar todo este lío. Ni remotamente cerca.

Para ser sinceros, si ello ocurriera, sería una decepción total. Se mantiene fiel a su narrativa de gotero, dejando que nis fracturemos el cráneo de tanto pensar, intentando conectar o interpretar signos, árboles genealógicos, líneas temporales, sueños, realidad y descripciones de objetos hasta en sartenes. Al punto de que no podamos más y nos preguntemos por qué diablos no nos pusimos a jugar un Mario.

De alguna manera, si prestamos atención, este DLC gira desde su comienzo alrededor de un personaje que ya hemos conocido. Con la sutileza de siempre, nos cuenta sobre su búsqueda, que también es la nuestra: el Alma Oscura, aquella que dio comienzo a la Humanidad.

Como ya es costumbre, la historia no son más que pistas desparramadas en pequeños detalles. Aquí nos convoca un grito silencioso clamando por ayuda... ¿o por piedad? O, quizás, simplemente nos están atrayendo como la llama a la polilla. No lo sabemos y esa es la magia del Souls.

En cierta forma, la historia cierra. Pero como siempre ha sucedido en cada nueva entrega, todo en este juego es un ciclo endiablado: terminaremos respondiendo algunas preguntas, intuyendo otras y nos quedaremos con una tonelada de nuevos interrogantes. Tantas interpretaciones, tanto misterio, tan poco explícito. Cada uno, si prestó un poco de atención al lore, tendrá su propia lectura y, como consecuencia, su propia historia. Lo amamos o lo odiamos por esto. O tomamos la tercera vía: simplemente jugamos al capítulo final de uno de los mejores action RPG de todos los tiempos. Y disfrutamos como un chanchito perverso, viendo como nos rompen los huesos a cada rato.

Alabado sea el Sol. **i**

LOS DATOS

- BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT
- FROMSOFTWARE
- ACTION RPG
- WIN, PS4, XO

QUÉ ONDA

La conclusión del peregrinaje, fiel al estilo Souls. Nos brinda respuestas y nos deja un camión con acoplado de preguntas. Es un DLC imprescindible, tanto por el lore como por la jugabilidad.

LO BUENO

No importa que final elijamos, es un digno cierre de la saga. Las peleas de jefe y los enemigos, tanto en su diseño como en dificultad, a la altura de lo esperado. Buen contenido de objetos para coleccionistas obsesivos. El clima, más nostálgico y desolador que nunca.

LO MALO

El diseño de los escenarios de la primera parte del juego no tiene el mismo empeño que los subsiguientes. La duración es escasa.

Por Gustavo Sobrero

90%





DURANTE LOS ÚLTIMOS MESES, Japón se despertó de su letargo y volvió a la carga con munición pesada. Final Fantasy XV, The Last Guardian, Gravity Rush 2, Resident Evil 7, Yakuza 0, y su más reciente joya, Nioh.

Nioh

El videojuego favorito de Mary Shelley

Nioh es un concepto que estuvo flotando a la deriva durante más de diez años (sí, otro más), hasta que alguien vio la saga Souls y dijo ¡Ey, muchachos, vamos por acá! Tomó algo de juegos como Ninja Gaiden, Onimusha y Diablo, se terminó de convertir en un híbrido que lejos de limitarse a copiar los éxitos ajenos, supo construir una identidad propia como pocos títulos han hecho.

El fichín nos lleva al año 1600, en plena culminación del período Sengoku, época caracterizada por la unificación de Japón bajo una extensa guerra civil. Asumimos el rol de William, inspirado en el famoso William Adams, quien fue el primer samurai occidental.

En principio, Nioh es un action-RPG que sigue los fundamentos básicos de la saga de From Software, sobre todo por su nivel de dificultad y atención que exige del jugador.

Cada enemigo que derrotamos nos da experiencia –llamada Amrita–, con la cual podemos subir los stats de William. Si morimos (cosa que vamos a hacer muy seguido), perdemos toda la Amrita acumulada, y habrá que volver al lugar de nuestra muerte para recuperarla. Tenemos ciertos checkpoints en forma de santuarios, que cumplen la misma función que las famosas hogueras. En ellos podemos regenerar nuestra salud y restablecer las pociones, pero cuidado, que también vuelven a la vida a los enemigos que hayamos derrotado.

A diferencia de Dark Souls, Nioh no posee un mundo abierto único. Los mapas están distribuidos en un sistema de misiones –y sidequests– a los cuales podemos acceder desde el menú principal.

Al ser autoconclusivos, los niveles son mucho menos opresivos a lo que estamos acostumbrados en la saga Souls. Los mapas no son demasiado extensos, pero sí muy intrincados, con un grado de diseño admirable. Es muy fácil perderse en los escenarios de Nioh si no se presta atención.

El sistema de pelea es más bien similar al de Bloodborne, ya que es sumamente rápido y violento, y precisa de reacciones muy veloces. Pero a no confundir con apresurado, porque Nioh sabe cuándo premiar el sigilo y la prudencia.

El sistema de batalla es mucho, mucho más sofisticado de lo que parece. Incluye una mecánica novedosa llamada Pulso de Ki. Cuando nuestro ki se reduce, y dejamos de atacar, una luz blanca ilumina el fragmento vacío de la barra durante un segundo. Si en ese instante presionamos el botón de Pulso, la barra de ki se va a llenar de un saque. Si fallamos, se va a regenerar gradualmente como siempre.

¿Vieron que al hacer ejercicio es esencial saber cómo y cuándo inhalar/exhalar para no agotar el cuerpo y mantener el ritmo? Bueno, es algo parecido. Es muy importante aprender y seguir el ritmo de los movi-





mientos para saber cuándo usar el Pulso de Ki y no quedarnos sin energía.

¿Les parece complicado? La cosa recién arranca. Al atacar, podemos seleccionar entre tres posturas: baja, media y alta. Diferenciadas por su velocidad y fuerza, cada una tiene sus propios combos, y sí, también su propio ritmo. Con lo que el Pulso de Ki varía levemente entre cada una de ellas.

A su vez, disponemos de distintos tipos de armas como katanas, hachas, lanzas, y demás. Como se imaginarán, cada postura de cada categoría de armamento tiene sus propios movimientos y velocidades. Una locura.

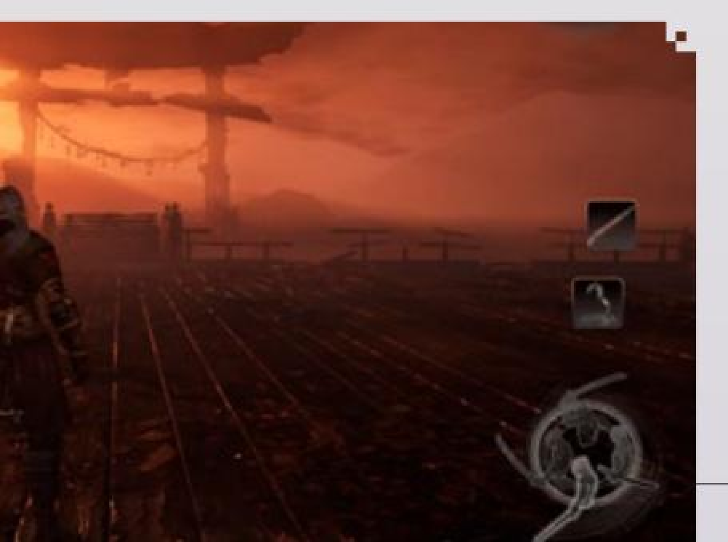
Esta amplia oferta de equipo no es un capricho del juego. Cada arma y posición son efectivas en diferentes situaciones, por lo que es muy importante comprender sus variaciones y aplicación en su momento oportuno.

Nioh exige que evaluemos múltiples variantes y tomemos decisiones a gran velocidad. Un error, el más mínimo, puede significar la muerte. Es por eso que su sistema de combate es tan complejo y estratégico como un ajedrez.

El nivel de customización de Nioh es gigante. Podemos pasarnos horas solo administrando nuestro armamento.

La función online es otra de las gratas sorpresas que Nioh nos tiene reservadas. Sacado de la escuela Souls, lo adaptaron tan bien que funciona mejor que el original. El sistema mantiene la misma lógica de invocación de jugadores, los cuales llamamos desde los santuarios. En el caso que queramos ofrecer nuestro servicio, debemos hacerlo desde el menú principal, con la posibilidad incluso de coordinar con un amigo para completar un nivel entero en conjunto.

El rastro multijugador también se aprecia a lo largo de los mapas, ya que vamos a encontrar por el camino tumbas de jugadores que murieron en su propio mundo, con el detalle de cómo fallecieron, el equipo que poseían y el nivel. Si lo deseamos, podemos invocarlos en forma de poderosos enemigos controlados por la IA, con la posibilidad de adquirir los elementos que portaba el personaje.



El multiplayer funciona súper aceitado. Casi no se tarda en encontrar un match, y es muy raro sufrir lag durante un juego cooperativo.

Algo peculiar, es que Nioh ofrece tantos niveles de personalización que hasta nos permite seleccionar entre tres modos de imagen. Uno a 30 FPS, con una calidad de definición superior; otro más enfocado a la acción a 60 FPS, pero sacrificando un poco de resolución; y por último un intermedio entre esos dos. La velocidad y los tiempos de reacción son tan importantes en Nioh, que les recomendamos mantener los cuadros por segundo bien altos.

Si nos ponemos exigentes, hay dos puntos específicos del juego que podrían mejorarse.

En primer lugar está el mapeado de los controles. El ajuste que viene por defecto nos condiciona a elegir entre pegar o girar la cámara. Algo que Dark Souls entendió de entrada ubicando los botones de golpe en los gatillos. Por suerte se pueden cambiar en el menú de opciones, pero sin importar qué configuración elijamos, siempre hay un movimiento que queda medio descolocado.

En segundo lugar están los bosses. Extraídos directamente de seres mitológicos japoneses, tienen un diseño fantástico. Sin embargo, con el correr del juego dejan de representar un desafío auténtico al caer rendidos casi siempre con los mismos patrones de ataque. Los enemigos comunes, a veces, ostentan un repertorio más original de movimientos y estrategia.

Por su alto grado de dificultad y exigencia, Nioh no es un juego para todo el mundo. Es impresionante todo lo que pone en manos del jugador, con tantas capas de personalización que haría babearse al jugador más hardcore.

Es extraordinario como Team Ninja logró armar un fichín tan redondo sacando piezas tan distintas de diferentes juegos. Nioh es un auténtico Frankenstein. Pero qué hermoso que es. [i]

LOS DATOS
- SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- TEAM NINJA / KOEI TECMO
- ACTION RPG
- PS4

QUÉ ONDA
Un action RPG que toma elementos de muchos juegos pero que goza de identidad propia.

LO BUENO
Su sistema de pelea, muy táctico y complejo. Se puede personalizar casi todo, hasta los frames en que corre. El diseño de los mapas y estética de los enemigos. Su función online.

LO MALO
La historia está narrada de forma discontinua y no se entiende. Los bosses necesitan una vuelta de tuerca.

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

90%

For Honor

Mi reino por un servidor dedicado

LA PRIMERA VEZ QUE ESCUCHAMOS SOBRE FOR HONOR, tuvo toda nuestra atención. ¿Vikingos, caballeros y samurais, todos mezclados? Queremos saber. Queremos saber por qué. Nos gusta. ¿Pero cuál será el pretexto? ¿Qué será lo que llevó a enfrentarse a estas tres clases de guerreros que, en la realidad, no compartieron ni siquiera un período histórico concreto? La fecha de lanzamiento del fichín llegó, y con él, la respuesta: nada.

Yo soy Apollyon

Podríamos considerar que For Honor transcurre en una dimensión alternativa, en la que vikingos, samurais y caballeros conviven «felices» hasta que un cataclismo destruye todo y obliga a cada bando a una lucha interna por comida y territorio. Mucho tiempo después, Apollyon, una villana decepcionada porque el mundo ya no tiene verdaderos guerreros, toma control de los caballeros de la Legión Piedranegra y siembra el caos.

Este Modo Historia se divide en tres episodios, uno por cada clase. Cada uno contiene seis misiones, lo que nos da un total de 18 misiones que pueden completarse en apenas un par de horas. Se notan los esfuerzos por dotarla de momentos épicos pero la mayoría caen en saco roto. En gran parte, se ve afectado por el hecho de que no vemos los rostros de los personajes, y a veces ni conocemos sus nombres, por lo que se dificulta empatizar con los mismos. El final de la historia carece de grandeza y es el único momento en el que podemos ver caras, pero ya es demasiado tarde. Una vez finalizado el Modo Historia, estamos listos para formar parte de la Guerra de Facciones y participar del multiplayer, la mejor parte del juego. Claro, si logramos conectarnos a una mísera partida.



Mécanicas de juego

For Honor implementa una mecánica novedosa a la hora de combatir con espadas. Podemos propinar ataques cortos, largos y defendernos, eludiendo o bloqueando los ataques. Si mantenemos un sólo botón podemos entrar en el Modo Guardia. Mientras estamos allí, el stick derecho del gamepad (o bueno, si les gusta sufrir, pueden usar las teclas) decide hacia dónde vamos a bloquearnos. Cuando un embate del enemigo viene en camino, el juego nos avisa con una pequeña señal rojiza del lado correcto. El desafío a nuestros reflejos está en direccionar el bloqueo en la dirección adecuada. Al acumular bloqueos bien realizados, vamos







cargando nuestra barra de Revenge. Una vez llena, podemos activar este modo que potencia nuestros ataques y stamina.

Pero cuidado, porque algunos ataques son imbloqueables, y no va a quedar otra que eludirlos. También podemos empujar al enemigo para quebrar su guardia, o ganarle el combate arrojándolo por un precipicio. Pero no todos los demás jugadores ven honor en esto. A medida que golpeamos, bloqueamos y corremos, nos quedamos sin stamina, lo que nos ralentiza, por lo que tenemos que descansar un poco antes de seguir.

Cada tipo de guerrero (hay cuatro por clase) tiene sus propias ventajas y desventajas. Algunos son más pesados y de ataques más agresivos, otros más ágiles y con ataques eficaces a mayor distancia. Las combinaciones posibles son varias, y podemos elegir el que mejor se adapte a nuestro estilo de juego.

Modos de juego

Los modos de juego son variados: tenemos el promocionado Dominion, un 4vs4 en el que tenemos que eliminar rivales y capturar las zonas enemigas para sumar puntos. En el medio de los caminos hay un montón de guerreros controlados por CPU, más débiles, al estilo de un MOBA, que vamos a tener que sacudirnos para llegar de un punto al otro. Mientras un equipo supere los 1000 puntos, el equipo rival no puede respawnear ¡Qué horror! Si quedan todos eliminados antes de poder acomodar el puntaje, pierden.

Los otros modos son más directos: matar a todos los enemigos, al mejor de cinco rondas. Skirmish, con equipos de cuatro jugadores enfrentándose entre sí (igualito a Dominion pero sin la parte de capturar terreno); Brawl es 2vs2, es decir, nos acompaña otro mico; y Duel es 1vs1, que es a cara de perro. También hay un modo llamado Elimination, de 4vs4, en el que gana el equipo que aún tiene un integrante en pie.

Todos los modos son divertidos, algunos más que otros. Pero hay una clara división entre el mundo «jugador vs. jugador» de For Honor y el mundo «equipo vs. equipo» que ninguno de los modos logra conectar del todo. Por momentos, For Honor se siente como un juego de pelea en 3D, en la línea de Soul Calibur. Por otros, se siente como cualquier eSport por equipos. Pero nunca termina de sentirse un lugar en común entre ambos.

¡Tomáaaaaaaaaaaaa!

For Honor no logra hacer honor (cuac) al hype que supo generar desde su anuncio hasta el día de su salida, y no parece haber aprendido nada de las dos betas que lanzó en forma preliminar. Su campaña está bastante desaprovechada y el online es elitista. Aunque es posible celebrar For Honor por su innovación en sus mecánicas, su excelente apartado visual y sonoro, y su variedad de modos de juego, su falta de definición en este último aspecto y sus otros puntos negativos terminan por volverlo otro primer intento no exitoso de Ubisoft, que a esta altura parece usar la primera entrega de sus franquicias como campo de pruebas, y apostar siempre a la potencial secuela, un truco ya repetitivo que un día les va salir mal. [i]

LOS DATOS
- UBISOFT
- UBISOFT MONTREAL
- ACCIÓN, PELEA
- PS4, XO, PC

QUÉ ONDA
Un tremendo simulador de combate medieval inmerso en una fantasía disparatada.

LO BUENO
El sistema de combate, los controles, la variedad de guerreros disponibles, los múltiples modos de juego, el apartado visual, amplio protagonismo femenino en su historia.

LO MALO
En un juego tres cuartos online, el mal funcionamiento de su sistema de conexión es imperdonable. Historia floja y forzada. No hay un modo de juego que aproveche al máximo la unicidad del juego.

Por Santiago Figueroa
Morton

68%





Thimbleweed Park

Un monumento digital a las viejas aventuras gráficas

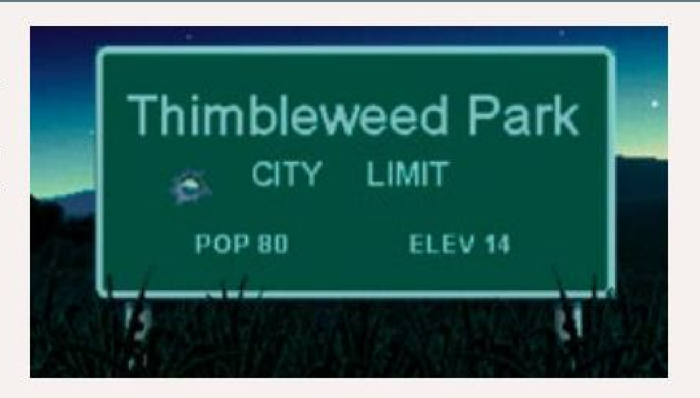
***CUANDO EL MUNDO ERA JOVEN,** nos pasábamos horas metidos en los fabulosos misterios del género más querido. Andábamos en reinos mágicos, islas caribeñas, inframundos, mansiones embrujadas y templos perdidos.*

Había que buscar y combinar objetos, ir y venir mil veces por los escenarios, conversar con un montón de personajes. Nuestras armas eran el ingenio, el pensamiento paralelo, la lógica, la paciencia y a veces, si estábamos muy «trabados», un bloc de notas o el consejo de los amigos. Algún blandito recurría a las soluciones en revistas o los incipientes BBS y foros.

Alguien puede preguntarse, hoy, cómo pasábamos tanto tiempo cazando píxeles o probando todas las líneas de diálogo. En promedio, solían ser una veintena de personajes en cada aventura. No era raro –por el contrario, lo deseábamos así– que hubiera cuarenta o cincuenta escenarios para explorar. Se necesitaba un montón de tiempo para finalizar un juego. ¡Nunca menos de veinte horas! Si había alguno que duraba menos, era motivo de decepción.

Después los tiempos cambiaron. Llegaron juegos más estimulantes y rápidos, a tono con el vértigo urbano. Perdimos la paciencia, herramienta fundamental para disfrutar de una aventura. Crecimos, tuvimos hijos, estuvimos demasiado cansados al final del día. Nos empezó a disgustar la caza de





píxeles, el árbol de diálogos. LucasArts y Sierra cerraron sus puertas al género, que había dejado de ser negocio. Cómo nos dolió. La comedia prácticamente desapareció del mundo de los videojuegos. En gran parte, las aventuras gráficas contaban historias humorísticas.

A pesar del bajón, siempre estuvieron dando vueltas. En el gran mercado –Estados Unidos manda en la industria lúdica– se puso el foco en otros géneros, sobre todo en los de acción, pero en Europa se siguieron produciendo. El paso de los años, sin embargo, trajo nostalgia, y Telltale reinventó el género haciéndolo episódico, con capítulos cortos de cuatro horas agrupados en temporadas, siguiendo el modelo de las series de televisión.

Los más vejetes, de todas formas, sentimos que algo nos falta. Por un lado, se extrañan las viejas aventuras; por otro, seguimos cansados, llenos de preocupaciones y cortos de tiempo. Cuesta sentarse a disfrutar de una aventura gráfica, tener la calma, el interés en buscar objetos escondidos y en descubrir el trasfondo de la historia a



través de los diálogos. Cuesta, digamos, relajarse. Un poco se parece al motivo por el que a veces dejamos de leer una novela. Tiene sentido, porque hay una relación directa entre ambos medios. Una aventura gráfica es como una novela no lineal, con acertijos que desafían el ingenio y a menudo la lógica, mezclada con el lenguaje del cine.

Gilbert

Faltaba que uno de los próceres del género hiciera un regreso para que los jugadores de la época –años '90 del siglo pasado– saltáramos de emoción. Ron Gilbert, programador y game designer, es el autor principal de Maniac Mansion y Monkey Island, dos de las aventuras gráficas más queridas. Junto al diseñador y artista Gary Winnick, entre otros, se propusieron crear un juego como los de antes, usando las mismas técnicas y los mismos modos. Financiaron el proyecto con una campaña en Kickstarter y un poco más de dos años después vio la luz este Thimbleweed Park, que es una aventura gráfica point and click de estilo clásico, con alguna que otra modernidad.

Thimbleweed Park trae recuerdos de otras épocas. Es como volver a jugar Maniac Mansion, Day of the Tentacle y Monkey Island. De verdad es lo que se siente. Todo ayuda para ese fin: la interfaz es similar a la vieja SCUMM y la gráfica es de estilo pixel art aunque adaptada a pantallas 16:9. La música acompaña a la perfección. Un verdadero monumento a la era dorada del género que reinó hasta que los first person shooters les dieron el tiro de gracia.

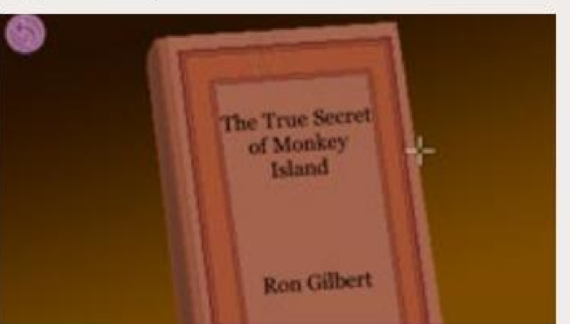
SCUMM es una interfaz para mouse creada por Gilbert que, en su momento, supuso una evolución en la manera de jugar aventuras (solía hacerse ingresando comandos de texto a un analizar sintáctico: ver pág. 60). La parte superior de la imagen muestra los escenarios y personajes, y en la inferior se ven dos áreas: la de verbos y el inventario. Hay que buscar objetos o «puntos calientes» de la pantalla con el mouse, y usar los verbos para combinarlos o activar eventos en los escenarios. El resto se juega dialogando con los personajes.

Thimbleweed Park está inspirado en Twin Peaks, con un poquito de X-Files y True Detective. La historia comienza con un asesinato y dos personajes a lo Mulder y Scully, que llegan al pequeño pueblo con el objetivo de resolver el caso. Bien al estilo Maniac Mansion, pronto se suman otros personajes, todos muy especiales y divertidos, para un total de cinco, y se puede alternar entre todos. Esto tiene doble función: si nos trabamos con uno, podemos seguir con otro, y algunos de los puzzles requieren más de un personaje haciendo tareas complementarias.

Es un gran juego, sobre todo para los nostálgicos. Terminarlo ocupa unas treinta horas. La historia es interesante, los puzzles más lógicos que abstractos –por aquí nos hubiese gustado más lo segundo, ya que estábamos en plan de homenajear, sobre todo a los Monkey– y, si bien no carece de humor, tampoco es desopilante. El guión juega con muchos detalles y referencias a títulos, personajes, empresas y películas de antaño, e incluso con la propia esencia del videojuego como formato. Las rupturas a la «cuarta pared» aparecen con frecuencia, algo muy propio de Gilbert. Y el final es tan retorcido como imprescindible.

Thimbleweed Park vale su precio –apenas 20 dólares–, con estas precauciones: si las aventuras gráficas no gustaban antes, ahora tampoco. Hablar con todos los personajes y con paciencia es parte de la diversión. Es una experiencia muy buena y, desde este lado del mostrador y del siglo, se agradece. Ojalá haya más y, como dirían en el pequeño pueblo de Thimbleweed Park, ya dejemos de pixelarnos. [i]





LOS DATOS
- TERRIBLE TOYBOX
- AVENTURA GRÁFICA
- PC, XBOX ONE, LINUX, MAC

QUÉ ONDA

Una aventura gráfica point and click creada por los autores de Maniac Mansion.

LO BUENO

Se siente como en los viejos años. Cinco personajes para controlar al mismo tiempo. Puzzles interesantes y colaborativos. El estilo Pixel art y la música ayudan a la nostalgia. Subtítulos en español.

LO MALO

Poca profundidad en los personajes. Voces medio pelo. Algunos puzzles tienen problemas de lógica. El género ya se está pixelando.

Por Zoe Nallar & Dan

75%



Un millón más de reviews en nuestro sitio

No saben la cantidad de cosas que revisamos entre un número y el otro. Un tocazo. Ah, pero sí que saben, si visitan a www.irrompibles.net y nos leen a diario como buenos micos.

EL 2017 SE NOS PASA VOLANDO y ya salieron varios fichines. No queremos dejar a ninguno colgado (aunque probablemente lo hagamos sin querer) así que acá traemos los relegados, los que no alcanzaron a completar sus propias páginas por razones que no nos vamos a poner a explicarles ahora, che, que somos grandecitos ya, eh, bueno, qué tanto. Psst.

Para saber qué puntaje le dimos a su juego favorito o a ese fichín que están dudando en comprarse, usen el buscador o desciendan a través de irrompibles.net/secciones/reviews. Por supuesto, también hay noticias, informes especiales y toda nuestra locura característica.

¡Aquí, una breve reseña de algunos juegos que no queremos que pierdan de vista! [i]



Torment: Tides of Numenera

TECHLAND PUBLISHING, INXILE ENTERTAINMENT

RPG, AVENTURA, ESTRATEGIA (PC)

Numenera nos deja en claro que fracasar no significa perder. Ante un fallo frente a una actividad, se producirán distintos resultados que nos llevarán por otros caminos. No aporta mecánicas nuevas ni sorprendentes al mundo de los RPG, pero quedarse en lo fundamental muchas veces ayuda.

85% | Renzo Adamo

Orwell

SURPRISE ATTACK GAMES, OSMOTIC STUDIOS - SIMULACIÓN (PC)

Orwell problematiza nuestra relación con la tecnología, lo que mostramos en público, lo que nos guardamos; es decir, el personaje mediático que armamos. Pero, por sobre todo, al ponernos en el rol del investigador, cuestiona las decisiones de quienes están en la posición de vigilar y filtrar la información. ¿Quién vigila a los vigilantes?

85% | Santiago Sánchez Kutika





Day of Infamy

NEW WORLD INTERACTIVE – FPS (PC, MAC, LINUX)

Day of Infamy comenzó como un mod del Insurgency que trasladaba el juego a la Segunda Guerra Mundial, y que ahora tenemos en versión standalone. Lo cierto es que, varias horas e insultos después, nos encontraremos con una experiencia dura pero muy disfrutable, pero siempre teniendo en cuenta que debemos tener el paladar adecuado para ello.

80% | Gustavo Sobrero

Rain World

ADULT SWIM, VIDEOCULT – AVENTURAS, PUZZLE (PS4, PC)

Que las apariencias no nos engañen. Aunque las bases sean simples, tenemos un rebuscado fichín en nuestras manos. Pantalla tras pantalla estaremos ante un pequeño puzzle por resolver y para lo cual deberemos ser observadores. Pero la falta de ajustes en varias mecánicas termina dejando un mal sabor en la boca.

60% | Gastón Coconier





A Normal Lost Phone

PLUG IN DIGITAL, ACCIDENTAL QUEENS
SIMULADOR DE TELÉFONO (ANDROID, iOS, PC, MAC, LINUX)

Miro a mi alrededor, nadie me presta atención, nadie apura el paso para recuperarlo. Dejo pasar unos minutos y con timidez, tomo el aparato. La curiosidad me gana por goleada. Empiezo a leer los mensajes de texto. El dueño al parecer, acababa de cumplir los dieciocho y no había participado de su propia fiesta.

77% | Ing. Fernando «Shinjikum» Coun

Super Bomberman R

MICROSOFT STUDIOS, KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT – ACCIÓN (NS)

Super Bomberman R no trata de reinventar la rueda. Las mecánicas son las mismas que en los viejos tiempos: poner bombas, romper paredes, abrirse paso, reventar enemigos, cumplir el objetivo. Es el juego ideal para mostrarle a nuestros amigos lo insuperable que resulta jugar de a muchos en un mismo lugar.

75% | Santiago «Morton» Figueroa





Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

UBISOFT, UBISOFT PARIS – SHOOTER TÁCTICO (PS4, XO, PC)

Un buen día, el capo de un cartel de droga mexicano, apodado «El Sueño», mientras estaba duro como una puerta se preguntó «¿y si compro Bolivia?». Así de simple. Es claro que estamos ante un shooter, con algunos elementos de RPG en su árbol de habilidades y donde el sigilo es clave. El juego brilla si se juega con amigos.

75% | Gustavo Sobrero

Codex of Victory

1C COMPANY, INO-CO PLUS – ESTRATEGIA (PC, MAC, LINUX)

Codex of Victory es un juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo futurista. La historia es tan simple que su mera existencia es una excusa para crear un juego alrededor. Las mecánicas son sencillas y no requiere que seamos rápidos ni que tengamos gran tiempo de respuesta, simplemente que seamos buenos estrategas.

75% | Renzo Adamo





Styx: Shards of Darkness

FOCUS HOME INTERACTIVE – CYANIDE STUDIO
ACCIÓN, SIGILO (PS4, XO, PC)

Styx - Shards of Darkness es, ante todo, un buen juego de sigilo. Por el lado gráfico, es un poco desparejo. Su mayor pecado es ser tosco. De la primera a la segunda entrega se han efectuado algunos cambios y pulidos, pero sigue sintiéndose como otra oportunidad desperdiciada para una saga que podría convertirse en mucho más.

71% | Gustavo Sobrero

Husk

IMG.PRO, UNDEAD SCOUT - HORROR (PC)

Hay que reconocer que el mercado de juegos indies está minado de simuladores de caminata a los que se les tiran dos bichos y un par de jump scares y se los llama "aventuras de horror". Husk hace todo lo posible por diferenciarse. Sin embargo, no es un paseo que nos animemos a recomendarles.

50% | Santiago «Morton» Figueroa





HyperX Cloud Revolver S

Un revólver que dispara los Siete Pecados Capitales



LOS VEIS Y OS MOJÁIS (lujuria). Los usáis un rato y siempre queréis más (gula). Si sabéis que existen los queréis tener aunque ya tengáis (avaricia). Una vez que los usáis volver a los speakers os da paja (pereza). Si alguien los toma sin permiso os ponéis locos (ira). Si los veis puestos a alguien, los queréis tener (envidia). Cuando los tenéis os sentís grosos (soberbia). HyperX reúne todos los pecados capitales en un solo auricular para que todos queramos ir al infierno de la alegría.

HyperX sabe cómo hacer las cosas. Mejorar lo inmejorable es su especialidad y este es el caso de los flamantes Cloud Revolver S. ¿Pero qué tienen de nuevo?

Sabemos de memoria que HyperX –la línea gamer de Kingston– viene incursionando desde hace unos años con auriculares. Y lo hacen con estilo. Representan y sponsorean a varios equipos que compiten profesionalmente en eSports. Pasaron por nuestras manos sus Cloud y Cloud 2. Impecables en calidad y terminación. Después llegaron los CloudX Drone para quienes no tenían una billetera tan abultada y los Cloud Revolver un poco más orientados al gaming en consolas. Al estilo de la «manzanita», le agregaron una letra para hacernos sentir que la esencia es la misma pero que en algo han mejorado. ¿Son los auriculares ideales para jugar? ¿Vale la pena fundir nuestras arcas para tenerlos?

Canchero de proporciones bíblicas

Si los Cloud Revolver nos parecían cancheros, estos no se quedan atrás. Conservan la línea original de sus antecesores pero los detalles, antes rojos, ahora son blancos. Los cups siguen siendo de 50 mm y con almohadilla de cuerina con memory foam, que cubre el oído por completo aislándolo de cualquier distracción exterior. No sentimos para nada la necesidad de sacárnoslos por incomodidad. Están montados sobre un armazón de acero que se separa en dos tiras sobre la cabeza, con una banda autoajustable e independiente unida al armazón. Esta pieza "flotante" evita el peso y la presión que, a horas de estar jugando, se convierten en algo insoportable. Aquí es donde vemos la primera mejora. Ese armazón de dos tiras en forma de diapasón producía un ruido al golpearse que iba directo a los cups. Con una pequeña pieza plástica en la junta disminuyen ese efecto. No era una molestia, porque nadie andaba estrellando la cabeza contra la pared al jugar, pero está bien revisar cada punto de la versión anterior y mejorarlo si es posible. Definitivamente, los Revolver S son los auriculares más cómodos del mercado e ideales para eSports donde las partidas pueden durar horas y los auriculares deben volverse invisibles. Esto por supuesto está certificado por los grandes equipos como Luminosity e Isurus que firman en el lateral de la caja.

Los cables, como siempre, están recubiertos con la malla tejida para evitar que se enrede y la ficha es un plug de 3.5 mm de 4 polos, que puede usarse en un teléfono, una tablet, una Mac o el control de la PS4. También viene incluido un adaptador listo para conectarse a cualquier PC sin la necesidad de instalar software. Al ser USB



y evitar las fichas clásicas, desaparece cualquier peligro de escuchar «frituras». Tiene control de volumen, un botón para silenciar el micrófono y otro que activa el Plug & Play Dolby Surround 7.1 virtual.

Cuando apretamos ese botón, nos explota la cabeza. El sonido es más fuerte y envolvente. Tiene además otro botoncillo que activa tres configuraciones de audio si no está activo el Dolby Surround. El control tiene también un clip para que quienes compiten puedan engancharlo en la ropa y tenerlo a mano, y los botones tienen luz para saber qué es lo que está activado.

El Evangelio según el Santo Fan de los Fichines

Vamos a lo que importa. Si los auriculares no son capaces de reproducir cualquier detalle en el sonido o de volarnos la peluca, no los compramos. Los Cloud Revolver ya cumplían con creces y los Revolver S no se quedan atrás. No hay cambios en la frecuencia de respuesta que va de 12Hz a 28,000Hz. La impedancia sigue siendo de 30 Ω y el poder de entrada es el mismo de 30mW a 500mW. En su volumen máximo sigue siendo como dispararse un bazookazo en cada oído. Si ponen el volumen al mango y encuentran restos de tímpano y cerebro con los mocos, no se asusten.

El micrófono sigue siendo separable (se desenchufa y se guarda), regulable y, casi que podríamos decir que es el mismo del modelo anterior. Es unidireccional y, según dicen, tiene noise-cancelling. Son auriculares para gaming , para cascotearse a tiros en las redes sobra, pero no son para grabar cosas profesionales.

Pueden conseguirse por la módica suma de $2.999. Y sí, baratos no son. Pero si los prueban van a entender por qué valen lo que valen. Si ya tienen el modelo anterior, pueden aguantar (aunque cuando vean estos los van a querer). Pero si no tienen, rompan el chanchito. Es el precio de tener los siete pecados capitales y los mejores auriculares para gaming hasta la fecha. [i]

QUÉ ONDA
La remasterización de los Cloud Revolver.

LO BUENO
Todo lo que ya tenía su versión original. El diseño, la comodidad, micrófono aceptable y mucho power. Mejoraron la vincha y el control que ahora es además USB. Tiene Dolby Surround 7.1 virtual.

LO MALO
Son caros. Pero valen cada centavo.

Por Sebastián Di Nardo
Moki





Auriculares:
Altavoces: Dinámico, 50 mm con imanes de neodimio.
Tipo: Circumaural, cerrado.
Respuesta de frecuencia: 12 Hz–28,000 Hz.
Impedancia: 30 Ω
Nivel de presión del sonido: 100.5dBSPL/mW a 1 kHz.
T.H.D.: < 2%
Potencia de entrada: Nominal 30 mW, Máx. 500 mW.
Peso: 360 g.
Peso con micrófono: 376 g.

Longitud de cable:
Audífonos: 1 m.
Caja de control de audio: 2.2 m.
Extensión de cable para PC: 2 m.

Tipo de conexión:
Audífonos: Conector de 3.5 mm (4 polos).
Caja de control de audio: USB.
Extensión de cable para PC: Conectores de 3.5 mm para estéreo y micrófono.

Micrófono:
Elemento: Micrófono de condensador Electreto.
Patrón polar: Unidireccional, Cancelación de ruido.
Respuesta de frecuencia: 50Hz-18,000 Hz.
-**Sensibilidad:** -44dBV (0dB=1V / Pa, 1 kHz).

Corona de Hierro

Intriga y traición en un juego de estrategia argentino

EUROPA, AÑO 887. La dinastía carolingia ha gobernado Europa Occidental por más de un siglo. Carlos III, su último descendiente, está muy enfermo y no tiene descendencia. Ante esta situación, los nobles más influyentes de Francia e Italia ven una oportunidad única para incrementar su poder y, por qué no, coronarse rey.

En Corona de Hierro, un juego de estrategia política y militar, cada jugador asumirá el rol de un noble que intenta legitimar su derecho a la corona, ya sea a través de acciones diplomáticas, mediante sus emisarios, o por la fuerza, haciendo uso de sus tropas. Ganará el noble que concentre más poder, aún si el trono quedase en manos de otro.

Los jugadores comienzan con un castillo, cuatro diplomáticos, un objetivo secreto, muchas ilusiones y un nivel de derecho a la corona equivalente a la del primo tercero del hijo de la sirvienta y el rey. Para solucionar esto, pueden buscar obtener el apoyo de los nobles de otros castillos por vía diplomática o militar. En ambos casos, el jugador deberá averiguar si la suerte está de su lado (y el noble lo apoya) mediante la tirada de un dado. No cualquier dado, sino uno de los tres dados desbalanceados que trae el juego: cuanto más grande sea nuestro ejército o mayor legitimidad tenga nuestro reclamo sobre la corona, más chances tendremos de obtener un resultado favorable.

Otro camino para ganar mayor poder es enviar emisarios a visitar al Papa para obtener su favor, o a los sarracenos o magiares para asegurarnos quedar al margen cuando ataquen. Asimismo, el jugador cuenta con cartas de iniciativa política y militar que le permiten mover más rápido sus tropas, reemplazar un emisario enemi-





Por Laura Muollo de Wittner
www.geekout.com.ar



go por uno propio, defender sus castillos de ataques y hacer pactos secretos con nobles neutrales, entre otras acciones posibles.

Ojo, lo repetimos: no necesariamente va a ganar el que se corone rey. Esta es una de las cuestiones más curiosas que tiene este juego: cada participante tiene como objetivo secreto que algún jugador sea coronado rey, y si lo logra, se llevará seis puntos (un tercio de los dieciocho puntos aproximados que suele conseguir un ganador). Puede parecer una tontera, pero lograr quedar bien posicionados en nuestra legitimidad y a su vez lograr que OTRO sea coronado rey es más complejo de lo que parece.

El juego presenta muchas opciones, es muy dinámico y las partidas no superan los 40 minutos, por lo que es usual jugar dos partidas al hilo. Además, dado que se puede modificar la ubicación y las alianzas iniciales de los diferentes castillos, tiene mucha rejugabilidad. [i]

FRANCO TOFFOLI, EL AUTOR

Se estima que hay unos 90.000 juegos en el mundo y en 2016 se publicaron unos 3500 más. La tendencia global va en aumento (mil trescientos juegos en 2000, dos mil ochocientos en 2010). A estas tierras llegan los títulos más conocidos, los que lograron destacarse por sobre el resto. Significa que cualquier juego de mesa con mecánicas modernas que se edite acá compite directamente con los mejores juegos publicados a nivel mundial. No es fácil y la audiencia no perdona. Por eso, es que la mayoría de los autores nóveles prefieren diseñar juegos livianos para un público complaciente e inexperto. No es el caso de Franco Toffoli, autor de Corona de Hierro. Fanático de los llamados «Eurojuegos», esto es, juegos sin eliminación de jugadores y con poco azar. Nunca siquiera consideró la posibilidad de diseñar un juego de los que se juegan en la previa para ir al boliche.

Franco pasó su adolescencia jugando al TEG e inventando juegos sencillos que ensayaba con sus hermanos y amigos, pero su vocación de diseñador nació cuando sus padres le trajeron desde Chile el Colonos de Catán y terminó de definirse en el 2do Encuentro Nacional de Juegos de Mesa organizado por La Cantera, donde conoció a varios diseñadores importantes como Juan Carballal y Luis Marcantoni, quienes lo ayudaron a transitar el tortuoso camino que convierte a un prototipo en un juego publicado.

Padre de tres hermosas hijas, profesor de Filosofía y reconocido fanático de Game of Thrones, Franco creó Corona de Hierro a partir de su deseo de convertir en juego de mesa la experiencia de la saga Canción de Hielo y Fuego. Luego, por cuestiones de copyright, decidió buscar un conflicto histórico que se ajustara al prototipo que había creado. El desarrollo le llevó varios años, ya que en el proceso tuvo que aprender mucho sobre el oficio y resignar mecánicas y referencias históricas y geográficas en pos de la fluidez y el dinamismo. De hecho, incluso después de considerarlo terminado y firmar el contrato para que sea publicado, siguió ajustando reglas durante un año más.

Publicar un juego así plantea un desafío técnico importante y una apuesta fuerte en un mercado gamer que, si bien está en pañales, está muy educado y al día con las últimas tendencias mundiales en cuanto a mecánica y estética. ¿Estará Corona de Hierro a la altura de las expectativas? Esperamos que sí, pero por ahora debemos esperar a su presentación.

Grandes juegos en envase pequeño

Los clásicos no mueren, respawnean

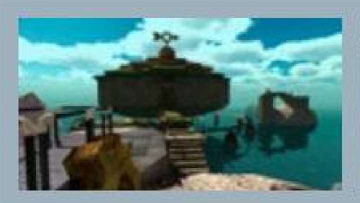
ASÍ COMO LAS PRIMERAS FOTOS, películas y transmisiones televisivas —cada una en su tiempo— fueron en blanco y negro, los celulares del siglo pasado no escaparon a la misma lógica monocromática. Fue justo en el límite del milenio, en 1998, cuando apareció en el mercado un aparatito con cuatro colores, algo que nuestras experimentadas PC ya podían procesar desde hacía casi veinte años con las placas CGA. Pero este artículo no es sobre la historia de los teléfonos móviles, sino sobre aquellos fichines que alguna vez se arrastraron en nuestros batatores y que hoy corren muy orondos en la mayoría de estos aparatejos de gama media y alta que nadie usa para hablar.

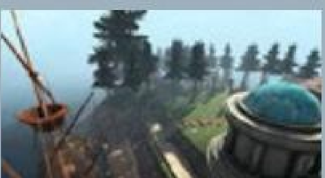
Por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

Cuando vemos plataformas de desarrollo como Unity, en la que un mismo juego puede compilarse para Windows, OS X, Linux, PlayStation, Xbox, pero también para Android e iOS, es porque estamos frente a una nivelación en cuanto a la capacidad de procesamiento del hardware. Salvando todos los obstáculos —que de seguro no son pocos— un juego con calidad AAA para PS4 se puede portar a un teléfono con Android manteniendo intactas sus características. Y si se arrastra, bastará con esperar uno o dos años y hacer un nuevo lanzamiento.

Esta convergencia se hizo más notoria en el último lustro. Pero hubo un tiempo en el que había que desarrollar productos diferentes para cada dispositivo. Entonces se nos hacía de ciencia ficción el ver a nuestros queridos fichines de PC en pantalla chica en la palma de nuestras manos. Nos conformábamos con la viborita.

Al grupo de vejetes de **[i]** se nos ocurrió hacer una lista —siempre caprichosa— de algunos de estos sueños vueltos realidad. **[i]**





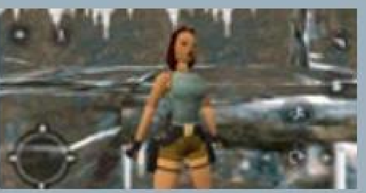
Myst (Cyan Worlds, 1995)

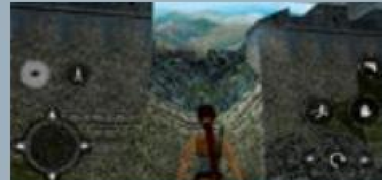
La mítica aventura a través de una isla solitaria llena de puzzles en su versión realMyst (2000) que incluye Rime Age, gráficos mejorados y soporte touch. Riven: The Sequel to Myst (1997), solo está para iOS.

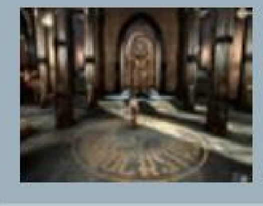


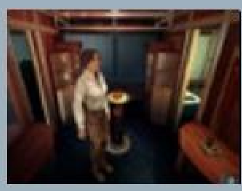
Tomb Raider (Core Design Ltd., 1996)

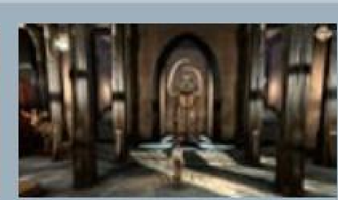
El primero de Lara en toda su gloria tal cual fuera lanzado hace... ¡21 años! Si no les es suficiente, también se encuentra disponible Tomb Raider II (1997).











Syberia (Microids, 2002)

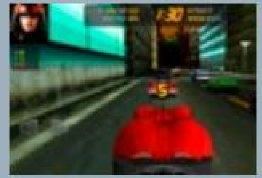
Una emotiva aventura gráfica europea, que sigue sorprendiendo por el fantástico arte del dibujante Benoit Sokal, y que junto con Syberia II (2004) forman un excelente díptico.

Broken Sword: The Shadow of the Templars (Revolution Software, 1996)

El comienzo de una excelente saga de aventuras gráficas en la edición Director's Cut (2010) con interfaz y narrativa mejorada. De las cinco entregas se consiguen las dos primeras y la última, The Serpent's Curse (2013).











Carmageddon (SCi, 1997)

¡El mejor fichín para sacarse la mufa del laburo! Atropellar peatones para sumar puntos no suena muy políticamente correcto que digamos, pero... mientras sea ficción no hay problema, ¿no? ¡Y es gratis!

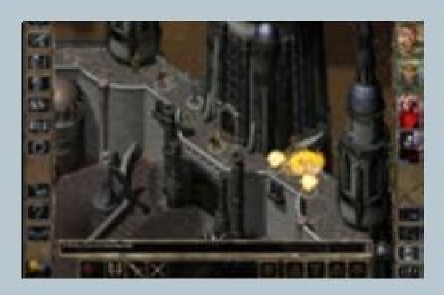
Visiten irrompibles.net/clasicos-mobile

The Curse of Monkey Island (LucasArts ,1997)

Uno de las AG más amadas por todos en la Edición Especial (2009) completamente redibujada y hablada. ¿Lo malo? Solo para iOS, lo mismo que Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991). ¡Gugl, ponete las pilas!









Baldur's Gate (BioWare, 1998)

La «Enhanced Edition» que incluye los DLCs y extras de uno de los juegos de rol más amados. Más de 60 horas, y muchas recargas de batería. Si lo terminan pueden seguir con Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2000), también EE. Una recomendación nomás...

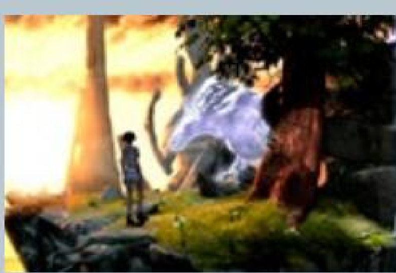
Grim Fandango (LucasArts, 1998)

El comienzo de una excelente saga de aventuras gráficas en la edición Director's Cut (2010) con interfaz y narrativa mejorada. De las cinco entregas se consiguen las dos primeras y la última, The Serpent's Curse (2013).









The Longest Journey (Funcom, 2000)

Otra AG, y van. Es que este formato portátil se presta de maravillas para recorrer una y otra vez los mundos de la magia y la ciencia y devolverles su equilibrio. En Android no se consigue. Mal ahí.

Max Payne (Remedy Entertainment, 2001)

It's bullet time, baby! El viejo y malhumorado Max con resolución y texturas HD, adaptado a pantalla táctil con varios modos de puntería y soporte para gamepad. Venganza al alcance de la mano.









Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare, 2003)

Otra AG, y van. Es que este formato portátil se presta de maravillas para recorrer una y otra vez los mundos de la magia y la ciencia y devolverles su equilibrio. En Android no se consigue. Mal ahí.

Fahrenheit: Indigo Prophecy (Quantic Dream, 2005)

Un diamante en bruto de la narrativa en los videojuegos, con múltiples perspectivas y finales. En su edición remasterizada (2015) sin cortes ni censura y con gráficos en alta definición.







La era dorada de la aventura

San Francisco, 1987

GEORGE LUCAS, REY DE UNA GALAXIA MUY LEJANA, fundó la división de videojuegos de Lucasfilm en 1982, cuando vio que Star Wars crecía con vida propia. Cuatro años estuvo publicando y probando cosas, pero este año es diferente porque lanza Maniac Mansion, el primer juego desarrollado por completo por su gente.

Además, es la primera aventura gráfica que combina gráficos con un guión no lineal y un sistema nuevo de manejo, que es mucho más que un analizador sintáctico. Se llama SCUMM –Script Creation Utility for Maniac Mansion– y su mayor habilidad consiste en saber combinar un verbo y un objeto directo haciendo clic con el mouse sobre las palabras y luego sobre las imágenes. Para abrir una puerta ya no es necesario ingresar un comando, basta con tocar «abrir» y luego el gráfico de la puerta. Simple, pero eficiente. SCUMM es un éxito –también un golpe al corazón de Sierra On-Line, hasta ahí la principal productora del género– y el motorcito que hará funcionar en adelante todas las aventuras gráficas de la compañía, desde la siguiente, Zack McKracken and the Alien Minbenders, hasta The Curse of Monkey Island, diez años después, casi todas en tono de comedia. En el medio habrán pasado aventuras extraordinarias como Indiana Jones and the Last Crusade, Loom, The Secret of Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Maniac Mansion: Day of the Tentacle, Sam & Max: Hit the Road, Full Throttle, The Dig. El principal mentor de SCUMM y Maniac Mansion es el programador y artista Ron Gilbert, vuelto prócer de los juegos desde ese mismo instante, aunque no se debe olvidar a Gary Winnick, único artista de Lucasfilm Games ese año.



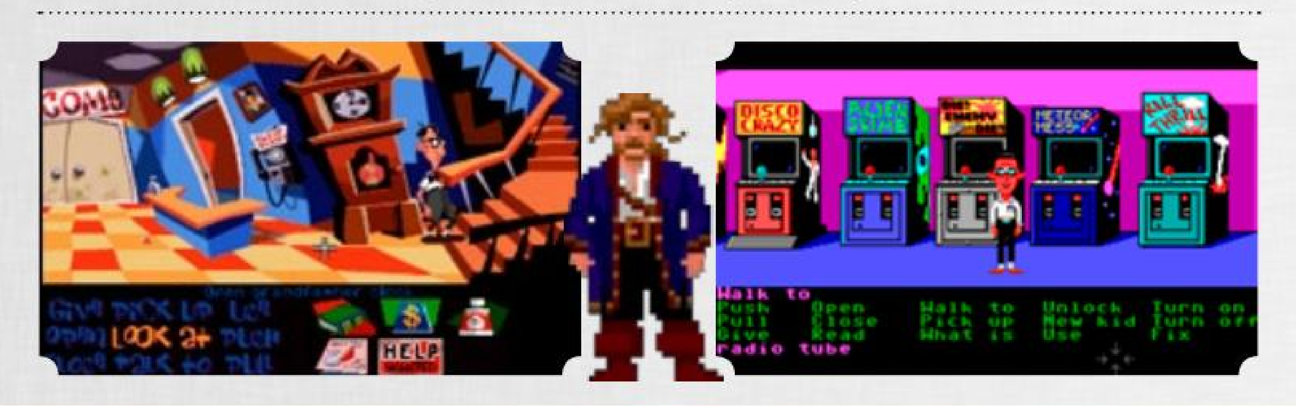
SCUMM será el primer paso en un camino de aventuras gráficas excepcionales, amadas por millones y publicadas bajo un nuevo nombre: LucasArts. Y durante más de doce años el género no tendrá rival. Irá muriendo, porque nada es para siempre, bajo el peso de los juegos de computadora con tecnología 3D y la proliferación de las consolas Saturn, PlayStation y Nintendo 64. La acción se volverá más atractiva que la imaginación. LucasArts, sin embargo, lo intentará todo, incluso integrar la tecnología 3D en Grim Fandango, de otro diseñador genial, Tim Schafer. Esta historia del Día de Muertos mexicano, mezcla de fondos planos dibujados a mano y personajes

animados en 3D, probará en 1998 que el género provee experiencias no sólo humorísticas sino también conmovedoras, y será para muchos la joya más brillante y rara de su tiempo. Pero las ventas no pasarán de trescientas mil copias, y así, con la última aventura en el año 2000, Escape from Monkey Island, ya sin Ron Gilbert, LucasArts cerrará las puertas para siempre. Sólo quedarán brasas en Europa, en países como Alemania y España, que seguirán produciendo nuevas historias.



Muchos años después, el género irá retornando de a poco en formato episódico, como las series de televisión, por medio de otra empresa, Telltale Games, formada por varios trabajadores de la extinta LucasArts, y también se irán abriendo paso en los teléfonos móviles, a la espera del momento en que resucite la gloria de los viejos años. **[i]**

Este texto forma parte de «Memoria del juego», el libro sobre historia general del juego publicado recientemente. Sus autores somos nosotros nomás: Cecilia Barat y Durgan A. Nallar. Para mayor información: ***www.gamedesignla.com***





Vivir para jugar

Cómo ganarse la vida en Argentina a través de los eSports

Por Pablo Huerta

NO, NO HABLAMOS DE VIVIR JUGANDO, que es algo que hacemos todos los micos. Hablamos de que nos paguen por jugar. De que el sueño del pibe de pasarte el día fichineando y conseguir $$$ por ello se haga realidad. ¿¡Es eso posible!? Sí, y en Argentina también.

Desde el año 2014 circula gratis por Internet «Free to Play», un documental producido por Valve donde la cámara acompaña a tres jóvenes gamers de distintas nacionalidades en su camino por alzarse con el premio mayor de The International, un torneo de Dota 2 celebrado en 2011. ¿Qué tuvo de particular este evento para merecer una película? Que fue el primero en otorgar un millón de dólares al ganador. Un punto de inflexión en el universo de los eSports. Esas horas invertidas en mera diversión competitiva podían, a partir de entonces, resultar lucrativas y hacer de ello también una profesión.

Hoy son miles los que se dedican a jugar videojuegos en forma profesional. Ya se habla de un fenómeno global que generó 500 millones de dólares en 2016 (según la consultora Deloitte) y que en 2020 bien podría igualar en cantidad de espectadores a la Fórmula 1 (según la consultora Juniper Research).

Por citar claros ejemplos del crecimiento: The International 2016 otorgó al equipo ganador la cifra de nueve millones de dólares. En sus finales, League of Legends llena el legendario Madison Square Garden.

Un jugador de un equipo internacional de primer nivel gana anualmente entre 50 y 100 mil dólares solo por jugar, lo que hace que los premios de los torneos ya ni siquiera sean fundamentales.

En Argentina aún no circulan estas cifras ni de cerca, pero el camino se comenzó a zanjar. Un pionero es Francisco «Patán» Sotullo, pro-player del FIFA, y tres veces medalla de bronce en un Mundial del juego (en 2008, 2012 y 2013), quien, con más de catorce torneos internacionales, es el primer argentino en vivir del gaming profesional.

Hizo lo que pocos. Salió de la comodidad del sofá y se empezó a probar contra los mejores de acá hasta que se dio cuenta que era el mejor. Entonces comenzó a competir afuera. Desde 2013 se dedica 100% al gaming. Jugar a un juego de fútbol en un país futbolero le allanó el camino, pero eso no lo dejó exento de la crítica social.

Porque, seamos honestos, decir que uno se dedica a los eSports no está «bien visto».

En una charla que tuvimos, nos confesó que nunca le prestó atención ni le afectaron las críticas, porque es consciente de lo que hace y de los beneficios que tiene, y ya lo incorporó como un trabajo a su vida.

«Entiendo que vivimos en un país lleno de prejuicios y los videojuegos no iban a ser la excepción. Pero lo tomo como de quién viene, de gente tóxica, que en vez de alentar o apoyar a alguien o a una actividad, lo primero que hace es denigrar», concluye.

Su decisión fue acertada: poco después de convertirse en profesional, le ofrecieron ser conductor de PuntoGaming TV, comenzó a hacer streaming por Twitch



(plataforma gamer por excelencia) y a grabar tutoriales para YouTube. «Siempre voy agregando más, charlas, capacitaciones y hasta comentar partidos de FIFA en ESPN», cuenta como entrepreneur de esta particular profesión. Al igual que en otros deportes, el patrocinio, la participación en eventos, las publicidades y el aporte de los fans terminan de configurar el combo.

La franja etaria de los pro-players va desde los catorce hasta los treinta y pico de años. Y los que se van volviendo «viejos» adoptan el rol de entrenador, todo a un ritmo vertiginoso. Este es el caso de Martín «Betony» Bourre, quien este año dejó de ser parte del team de Smite de Isurus Gaming para entrenar al equipo de Counter Strike de la misma institución. Con pasado exitoso en este popular FPS, fue pieza fundamental en el armado del equipo argentino que se trajo un segundo puesto del Mundial Serbia 2016, y este año buscará mantener lo logrado.

Isurus Gaming es la empresa más importante del rubro en Argentina. Consigue patrocinios, contrata jugadores y les facilita todo para que den lo mejor de sí. Les paga un sueldo, les provee del hardware y, si es posible, también monta una casa para que puedan practicar, porque la comunión de los players puede hacer la diferencia entre el éxito y el fracaso. También otro factor fundamental es el tema de los servidores. Desde acá corremos con desventaja porque competir con los mejores del mundo con retrasos en la trasmisión de datos es imposible. Por eso, Facundo «Kala» Calabro, dueño y manager de Isurus, decidió trasladar a todo el equipo de LOL a vivir una temporada en Corea del Sur para que puedan competir y aprender con los mejores.

En el mundo de los eSports, Corea del Sur es la meca. Allá, los profesionales de StarCraft son quienes ingresan al vestuario de la selección de fútbol para alentar a los jugadores antes de un partido importante. Acá sería al revés, en el mejor de los casos. Pero ya se empiezan a ver los frutos de la dedicación que le ponen muchos a los eSports, como por ejemplo, la reciente creación de la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos (AADE), para darle la difusión que necesita el género. Tampoco es casualidad que una importante señal de TV por cable como TyC Sports ya tenga dos programas del palo: Player One, que cuenta con cincuenta emisiones, y GG, que recientemente organizó un torneo de FIFA con 300 mil pesos en premios; ni que un club como River Plate haya fichado a Franco Colagrossi para que represente sus colores en torneos, algo que es más común en Europa, donde varios clubes importantes, como el Valencia, tienen su división de eSports. Es que la vida del jugador electrónico se parece mucho a la de un deportista de alto nivel: tienen que entrenar ocho o más horas a diario, comer en forma balanceada y practicar alguna actividad física que permita soportar la exigencia de los torneos. Bien vale el esfuerzo, en un mundo donde un fan nos puede regalar diez mil dólares por Twitch solo por verte streamear. Posta. ¿Cómo no pensar que vivir para jugar, y jugar para vivir, es posible? [i]



Los eSports se comen todo

Proyecciones que van en aumento

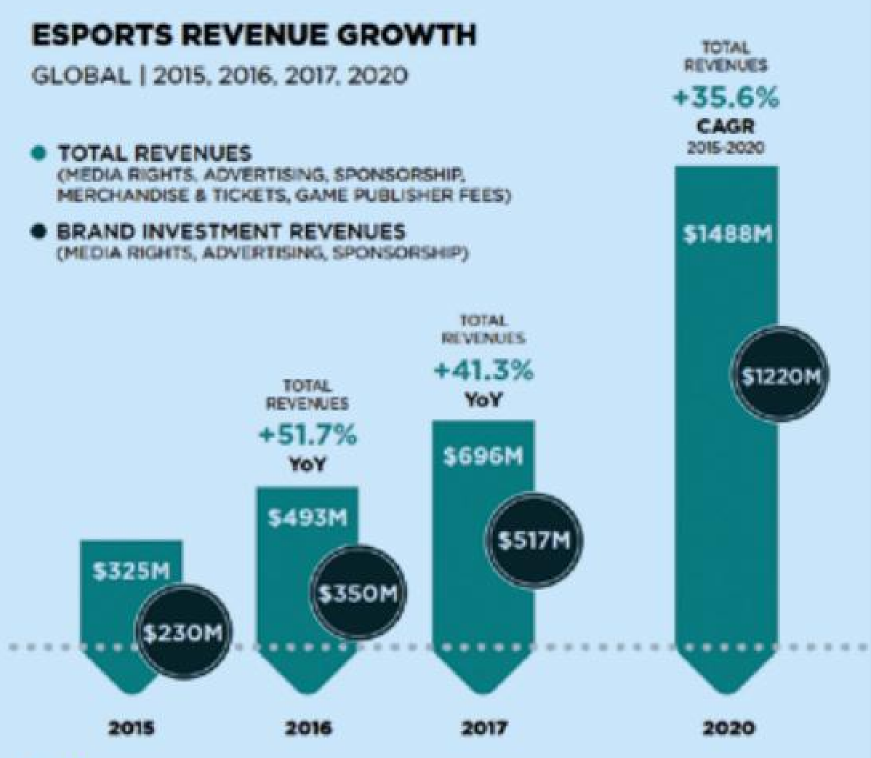
ENTRE LAS MUCHAS CONSULTORAS, Newzoo destaca por recabar analíticas y proyectar la evolución de la industria de consumo de videojuegos. Y, como viene pasando desde hace varios años, mientras las consolas siguen creciendo lento pero regular, los que suben a toda velocidad en las expectativas son los juegos de móviles y los de PC, en particular debido al auge de los MOBA como League of Legends y otros géneros de fichines devenidos en deportes electrónicos (por ejemplo, Overwatch y el viejo y querido Counter-Strike: GO).

De acuerdo con Newzoo.com, los ingresos por eSports continuarán creciendo hasta alcanzar los 1.488 millones de dólares en el año 2020. ¡Todo un numerito! Esto viene a ser un 35,6% entre 2015 y 2020.

Además, las marcas aportarían la mayor corriente de ingresos, por unos 655 millones hacia 2020.

Entre otras noticias, la industria global de videojuegos alcanzó los 96.600 millones de dólares de ingresos hasta el año pasado, triplicando –dicen– los ingresos producidos por el cine.

Y las noticias siguen, porque el fenómeno de jugar y mirar está atrayendo nuevos actores a la industria de los deportes electrónicos; nuevas marcas que nunca habían olfateado el negocio están dele rascar el suelo buscando su hueso. En cuanto a los ingresos por anunciantes, en 2020 podrían llegar a 340 millones, muchos de los que apostarán a los medios tradicionales, como esta revista. O sea, seremos micos muy ricos en 2020, según esta consultora. ¡Qué alegror! [i]



STAFF



EDITOR RESPONSABLE
LocalStrike

DIRECTOR GENERAL.
Durgan A. Nallar

DIRECTOR EJECUTIVO.
Sebastián Di Nardo

DIRECTOR DE ARTE.
Rafael A. Zabala

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA.
Ing. Pablo N. Salaberri

SECRETARÍA DE REDACCIÓN.
Cecilia Barat, Santiago Figueroa.

ESCRIBEN Y COLABORAN
Cecilia Barat, Fernando Coun, Sebastián Di Nardo, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Pablo Huerta, Laura Muollo de Wittner, Durgan A. Nallar, Zoe Nallar, Agustín Pérez Fernández, Gustavo Sobrero.

DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL
Rafael A. Zabala

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Argentina Game Show, NVIDIA, GIGABYTE, Kingston, HyperX, Electronic Arts, LocalStrike, Punto Gaming, Geek Out! Argentina, Power Up, Videogamo. Microsoft Argentina.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Walter Costabel, Natalia Cina, Carlos Pollastri, Jonatan Cisterna, Maximiliano Costabel.

COMERCIALIZA LOCALSTRIKE
irrompibles@localstrike.com
0810-55-LOCALSTRIKE

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

[IRROMPIBLES] – EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA – Año 5 Nº 29. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. EDICIÓN ELECTRÓNICA por QueryLoop. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

WWW.IRROMPIBLES.NET

CIUDAD DE BUENOS AIRES, ARGENTINA
MAYO 2017


AORUS


2017